

SAMENSPELEN 1

handboekje voor het jeugdwerk

eigentijds jeugdwerk • spel • creativiteit • natuurbeleving



Dit boekje is gericht op ieder die actief is in de begeleiding van groepen kinderen en jongeren in de leeftijd van vier tot zestien jaar. Zo'n groep wordt begeleid door één of (doorgaans) meerdere spel leid(st)ers. Zowel vrijwilligers, beroepskrachten als studenten kunnen dit boekje gebruiken. Het principe is: iedereen doet mee. In dit boekje worden veelzijdige activiteiten beschreven voor de maanden december, januari, februari en maart die inspelen op de belevingswereld van kinderen in een bepaalde leeftijd. Het zijn praktische, handzame en vooral bruikbare suggesties voor spelen en activiteiten. Het boekje is ingedeeld in spel actief, creatief actief en natuur actief. Het laatste hoofdstuk geeft praktische tips over spelbegeleiding.

inhoud

spel actief pagina	3 tot en met 31
creatief actief pagina	33 tot en met 60
natuur actief pagina	61 tot en met 70
begeleidingstips	71 tot en met 83

Redactie **Fabiënne Houben, Sandra Stultiens, Emmie Beelen, Lobke Theelen, Gé Jenniskens, Leo Janissen en Léon Hoenen**
Tekenaar **www.BertvanderMeij.nl**
Vormgeving **Creatieve Communicatie O'Berg**
Uitgave **winter 2010, voorjaar 2011**

Uitgave **Jong Nederland Limburg**
Marijkelaan 11a, 6074 AP Melick
telefoon **0475 52 00 20** fax **52 00 70**
www.jongnederlandlimburg.nl

provincie limburg



VOOR MIJ
**JONG
NEDER
LAND**

SAMENSPELEN 1

handboekje voor het jeugdwerk



SPEL ACTIEF

klets! dat ben jij!

speel het spel binnen of buiten **nodig** geen materialen

voor alle leeftijden **tijdsduur** 10 minuten

opstelling in een rij **aantal** -10

aard van het spel snel en tactisch reageren

speluitleg Klets! dat ben jij! is een spel waarbij één speler zich met zijn rug naar de andere spelers keert. Deze speler moet op ongeveer één meter afstand van de andere spelers staan en steekt vervolgens zijn rechterhand onder zijn linkeroksel door. De linkerhand onder de rechteroksel mag ook. Op een signaal kletst iemand van de andere spelers tegen die hand. De bedoeling is dat de afgewende speler zich razendsnel omkeert en degene probeert aan te wijzen die zijn hand getikt heeft.

Raadt hij goed, dan moet de tikker zijn plaats innemen. Raadt hij mis, dan moet een volgende speler tikken. Na elk signaal mag slechts één speler tikken; wel mogen de andere spelers schijnbewegingen maken, om de rader in de war te brengen. Snel omkeren is dus de boodschap.



SPEL ACTIEF

een spannend verhaal

speel het spel binnen of buiten **nodig** verhalenboek

voor 4 tot 12 jarigen **tijdsduur** 20 minuten

opstelling in een kring **aantal** -10

aard van het spel rustig en geconcentreerd

speluitleg Na een druk spel is deze activiteit geschikt om de spelers in een rustige stemming te brengen. De leiding zoekt een spannend verhaal uit om voor te lezen. Na een korte pauze met bijvoorbeeld iets te drinken en wat lekkers, wordt het verhaal opnieuw verteld. Dit keer echter heeft de verteller van alles in het verhaal veranderd. De kinderen moeten dus goed opletten wat er niet klopt. Het kan zijn dat de hoofdpersoon in de tweede versie een andere naam heeft, dat een herdershond opeens een dalmatiër is geworden, terwijl een straat met villa's plotseling vol met flatwoningen staat. De kinderen mogen de verteller onderbreken als ze een fout horen. Na afloop kan de spelleider nog vermelden welke veranderingen de kinderen eventueel niet opgemerkt hebben. Tijdens sinterklaas en kerst is het natuurlijk leuk om een verhaal in die sfeer te kiezen en er bijvoorbeeld een heel andere draai aan te geven.

SPEL ACTIEF

fluisterestafette

speel het spel binnen **nodig** geen materialen

voor alle leeftijden **tijdsduur** 10 minuten

opstelling in een kring **aantal** -10

aard van het spel rustig en grappig

speluitleg Vorm een kring. De spelleider staat ook in de kring en fluistert een grappige of gekke zin in het oor van het kind rechts of links van hem staat. Naarmate de spelers ouder zijn, kan de moeilijkheidsgraad van de zin toenemen. De zin mag per speler slechts één keer worden uitgesproken aan het oor van de volgende speler en moet op die manier de hele kring rondgaan. De laatste speler in de kring moet de zin hardop uitspreken. Vaak is het eindresultaat van die fluisterestafette nog gekker dan de beginzin.



SPEL ACTIEF

dennenappel mikken

speel het spel binnen en buiten **nodig** zie speluitleg

voor alle leeftijden **tijdsduur** 10 minuten

opstelling in een rij achter elkaar **aantal** -10

aard van het spel goed mikken en concentratie

speluitleg Verzamel 1 dikke dennenappel, paal van 50 cm en 3 grote ballen. Binnen heb je een stuk paal van 50 cm hoogte nodig. Buiten kun je een dikke tak in de grond plaatsen. Op deze paal of tak komt een dennenappel die van de onderkant is afgevlakt. Afhankelijk van de leeftijdsgroep, op 3 tot 8 meter afstand een lijn trekken. Van hieruit mag iedere speler drie keer een bal trappen in de richting van de dennenappel. Lukt het om de dennenappel van de paal te schieten, dan telt dit voor 10 punten. Een kwestie van concentratie en goed mikken dus. De spelers mogen ook op de paal of op de tak mikken, zodat bij het bewegen hiervan de dennenappel op de grond valt. Op een dennenappel mikken kan ook als postspel gebruikt worden tijdens een tocht.

eigentijds jeugdwerk • spel • creativiteit • natuurbeleving



SPEL ACTIEF

op je tenen

speel het spel binnen **nodig** geen materialen

voor 4 tot 12 jarigen **tijdsduur** 10 minuten

opstelling in een kring **aantal** +10

aard van het spel luisteren en raden

speluitleg De spelers zitten op hun knieën in een kring en hebben hun ogen gesloten. De spelleider loopt rond de kring en tikt hier en daar een speler aan. De aangetikte spelers moeten de ogen openen, geruisloos overeind komen en buiten de kring gaan staan. Ze lopen vervolgens op hun tenen rond de kring in de richting die de spelleider aangeeft en gaan zo stil mogelijk achter een willekeurige speler staan. Heeft iedereen een plaats ingenomen, dan vraagt de leider aan de spelers in de kring wie een vermoeden heeft dat er iemand achter hem staat. Deze spelers moeten hun hand opsteken. Hierna mag iedereen de ogen openen en achter zich kijken. Bij de oudere leeftijdsgroepen kunnen meerdere spelers achter één kringsspeler gaan staan. Deze moet dan tevens proberen te raden hoeveel spelers achter hem of haar staan. Tijdens het sinterklaasfeest of met kerst kan de spelleiding de spelers cadeaus achter de spelers in de kring laten plaatsen.

SPEL ACTIEF

achteruit slalommen

speel het spel binnen en buiten **nodig** vier stoelen en twee

spiegels **voor** alle leeftijden **tijdsduur** 10 minuten

opstelling parcours van drie meter **aantal** +10

aard van het spel rustig, grappig en leren inschatten

speluitleg Drie meter achter de startlijn is een finishlijn. Twee spelers met een spiegel in hun handen op borsthoogte moeten achterwaarts over het parcours naar de eindlijn lopen. Dat lijkt gemakkelijk, maar de spelers mogen niet omkijken, maar alleen met behulp van de spiegel proberen uit te vinden hoe ze moeten lopen. Bovendien staan op het parcours van iedere speler twee stoelen opgesteld. En daar moeten de spelers dus, spiedend in hun spiegel, achterwaarts lopend langs slalommen. Een variatie op dit spel is om de spelers hetzelfde parcours te laten afleggen, maar dan kijkend in de spiegel die ze boven hun hoofd moeten houden. De moeilijkheidsgraad van het parcours kan per leeftijdsgroep aangepast worden.

SPEL ACTIEF

ik zie, ik zie

speel het spel binnen en buiten **nodig** stoelen

voor 4 tot 12 jarigen **tijdsduur** 10 minuten

opstelling in een kring **aantal** -10

aard van het spel rustig raadspel

speluitleg Laat de kinderen op de stoelen in de kring plaatsnemen. Zeg dan: 'Ik zie, ik zie wat jij niet ziet en het is blauw.' De kinderen moeten het voorwerp vanaf hun stoel kunnen zien en proberen dit te raden. Wie als eerste goed raadt mag een volgend voorwerp in gedachten uitkiezen. Rond de feestdagen en met carnaval is de blokhut natuurlijk fleurig en sfeer vol versierd. Het raden is dan een stuk moeilijker. Geef indien nodig meerdere aanwijzingen, bijvoorbeeld over de vorm of de aard van het voorwerp.



SPEL ACTIEF

evenwichtskunstenars

speel het spel binnen en buiten **nodig** zie speluitleg

voor 6 tot 9 jarigen **tijdsduur** 10 minuten

opstelling ruim parcours zonder hindernissen **aantal** -10

aard van het spel rustig, concentratie trainen

speluitleg Verzamel een korte stok, een lange stok en een stopwatch. Voor de jongere spelers zijn evenwichtsspelletjes altijd leuk. Deze activiteit kan op een bospad of in de blokhut gespeeld worden. Zoek in het bos een korte en een lange stok die enigszins recht moeten zijn en trek een dwarse lijn in het zand van het pad. Om beurten mogen de spelers nu eerst vanaf die lijn, balancerend met de korte stok op een vingertop, op pad gaan. Hoe ver komen ze? Hierna balanceren ze met de lange stok. Hoe zou het komen dat de meeste kinderen met een lange stok beter kunnen balanceren? Bij de volgende ronde blijven de spelers staan en balanceren eerst met de korte en dan met de lange stok op de vooruitgestoken, opgetrokken voet. De tijd wordt met de stopwatch opgenomen en genoteerd. In de sinterklaastijd kan het spel ook onderdeel uitmaken van bijvoorbeeld pietengym.

SPEL ACTIEF

evenwichtsstoornis?

speel het spel binnen en buiten **nodig** geen materialen

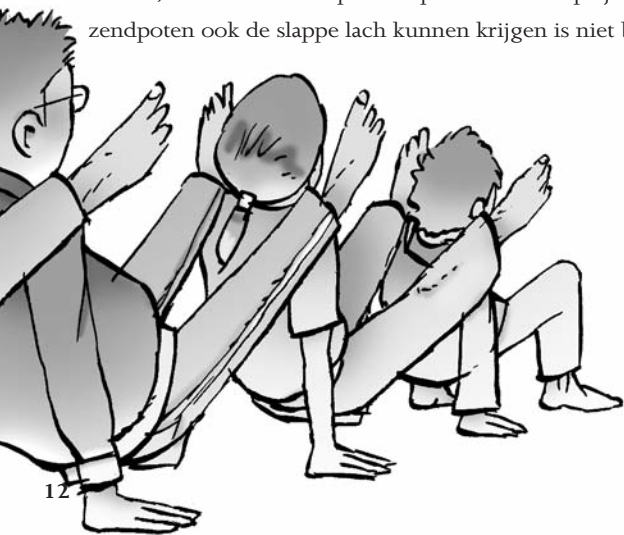
voor 12 jarigen en ouder **tijdsduur** 10 minuten

opstelling in een rij achter elkaar **aantal** -10

aard van het spel samenwerken, grappig

speluitleg Dit is een evenwichtsspel geschikt voor de oudere leeftijdsgroepen. De spelers gaan achter elkaar zitten en doen schoenen en sokken uit. Leg vervolgens de voeten bij je voorganger op de schouders. Op commando moet deze duizendpoot nu proberen om op de handen verder te lopen.

Waarschijnlijk heeft het dier zo nu en dan last van evenwichtsstoornis, want de duizendpoot kiepert af en toe opzij. Of duizendpoten ook de slappe lach kunnen krijgen is niet bekend.



SPEL ACTIEF

gekke passen polonaise

speel het spel binnen en buiten **nodig** geen materialen

voor 4 tot 12 jarigen **tijdsduur** 10 minuten

opstelling in een rij achter elkaar **aantal** +10

aard van het spel samenwerken, grappig

speluitleg De kinderen gaan in een rij achter elkaar staan. De eerste speler in de rij maakt allerlei gekke passen en alle spelers die volgen moeten die imiteren. Rond carnaval is het leuk om dit spel verkleed te spelen en om bij een fluitsignaal te wisselen van looprichting. Zet stemmige muziek op en de gekke passen polonaise kan gaan beginnen.

SPEL ACTIEF

poortbal

speel het spel binnen en buiten **nodig** bal

voor alle leeftijden **tijdsduur** 10 minuten

opstelling in een kring **aantal** -10

aard van het spel individueel, behendigheid

speluitleg Alle spelers staan in een kring met hun benen gespreid, zodat ze elkaars voeten raken. De leiding brengt een bal in de kring. De spelers moeten proberen de bal bij een van de andere spelers door de poort van hun benen te slaan. Dat mag slechts met één hand, want de andere hand moeten de spelers op hun rug houden. Lukt het om bij iemand de bal door de benen te slaan, dan moet deze speler zich omkeren. Hij kan dus de bal alleen zien aankomen als hij gebogen tussen zijn benen doorkijkt. Deze omgekeerde speler mag echter wel met twee handen slaan. Als hij de bal bij een andere speler door de benen weet te spelen, mag hij weer terugdraaien.

SPEL ACTIEF

snel doorgeven

speel het spel binnen of buiten **nodig** twee ballen

voor 4 tot 12 jarigen **tijdsduur** 10 minuten

opstelling in rijen achter elkaar **aantal** +10

aard van het spel samenwerken, behendig

speluitleg De spelers gaan in twee rijen achter elkaar staan. De spelleiding legt uit dat de afstand tussen de spelers in een rij niet te groot mag zijn; de spelers moeten immers met twee handen een bal over het hoofd doorgeven aan de volgende speler in hun rij. Tijdens het doorgeven van de bal moeten ze met de voeten op hun plaats blijven staan. De laatste speler in de rij moet met de bal naar voren van de rij hollen, hier plaats nemen en de bal op dezelfde wijze doorgeven naar achteren. Waarop tenslotte de laatste speler weer naar voren holt en de bal doorgeeft. Tien meter vóór de eerste spelers in de rij is bij aanvang van het spel een lijn getrokken. Zodra de voorste speler in een rij zo dicht bij de lijn is gekomen dat hij de bal hierop kan leggen, heeft deze ploeg gewonnen. Rond de feestdagen in december kun je ervoor kiezen om bijvoorbeeld een cadeau door te geven. In de carnavalstijd is het een leuke variatie om een grappig hoedje te gebruiken in plaats van een bal. Het hoedje wordt echter niet doorgeven, maar wordt op het hoofd van de volgende speler geplaatst die snel het hoofddeksel afneemt en het bij de volgende speler op het hoofd plaatst.

SPEL ACTIEF

wapper race

speel het spel binnen **nodig** kartonnen bordjes, ballonnen en pionnen **voor** 4 tot 8 jarigen **tijdsduur** 10 minuten

opstelling in twee rijen achter elkaar **aantal** +10

aard van het spel competitie

speluitleg Twee groepen kinderen gaan in estafettevorm een parcours afleggen. Zet van pionnen een eenvoudig parcours twee keer uit. De eerste speler van elke groep krijgt twee kartonnen bordjes en een opgeblazen ballon. Door met hun bordjes te wapperen ontstaat wind en met die luchtstroom moeten de spelers proberen de ballonnen door de lucht voor zich uit te bewegen over het parcours. Terug bij de groep, gaan de nummers twee al wapperend op pad. En zo verder tot de laatste spelers.



SPEL ACTIEF

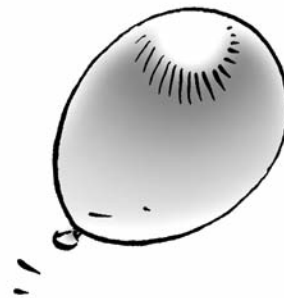
ballonnen klemmen

speel het spel binnen of buiten **nodig** ballonnen **voor** alle leeftijden **tijdsduur** 10 minuten

opstelling in een rij naast elkaar **aantal** +10

aard van het spel individueel en grappig

speluitleg Alle kinderen krijgen een ballon. Ze moeten die zo dik mogelijk opblazen en dichtknopen. Trek een startlijn en tien meter verdere een eindlijn. De spelers klemmen de ballon tussen hun benen en moeten op deze manier proberen zo snel mogelijk de eindlijn te halen zonder dat de ballon op de grond valt. Ook voor toeschouwers is deze ballonnenrace erg grappig om te zien. Tijdens de feestdagen in december kan de spelleiding ervoor kiezen om cadeaus in plaats van ballonnen te gebruiken.



SPEL ACTIEF

in de kring, uit de kring

speel het spel binnen of buiten **nodig** lang stevig touw

voor 4 tot 8 jarigen **tijdsduur** 10 minuten

opstelling in een kring **aantal** +10

aard van het spel testen reacties

speluitleg Vorm met touw een cirkel op de grond waar alle spelers om heen gaan staan. Één speler staat in het midden van de kring en speelt voor spelleider. Hij wijst een andere speler aan en roept: 'Uit de kring!' De aangewezen speler moet dan buiten de kring gaan staan. Roept de spelleider: 'In de kring!' dan moet de aangesproken speler binnen in de touwcirkel gaan staan. De spelleider kan de opdracht ook met opzet fout roepen. Bijvoorbeeld: 'Op de kring!' of 'Tussen de kring!'. Het is dus een kwestie van goed luisteren naar de juiste commando's. Een speler die na een fout commando van zijn plaats komt is af en moet zijn rug naar de spelleider keren. Zijn er drie spelers af, dan moet de derde speler de plaats van de spelleider innemen en begint het spel opnieuw.

SPEL ACTIEF

wat is waar?

speel het spel binnen **nodig** kranten, pen en papier

voor 12 jaar en ouder **tijdsduur** 30 minuten

opstelling in een kring **aantal** -10

aard van het spel grappig, doet beroep op fantasie

speluitleg Elke speler zoekt in een krant twee grappige of verbazingwekkende krantenkoppen en schrijft die op. Ook verzint iedere speler zelf een krantenkop en schrijft die eveneens op. De rest van de spelers moet raden welke van de genoteerde koppen niet in de krant hebben gestaan en welk verhaal bij de werkelijke krantenkoppen past.

eigentijds jeugdwerk • spel • creativiteit • natuurbeleving



SPEL ACTIEF

bewakers jagen

speel het spel binnen of buiten **nodig** touw van 10 meter

lengte **voor** 4 tot 12 jarigen **tijdsduur** 10 minuten

opstelling in een kring **aantal** -10

aard van het spel reactiespel, individueel

speluitleg Knoop de uiteinden van het touw aan elkaar. Zeven of acht spelers nemen het touw dat in hun midden ligt met één hand op buikhoogte vast. Zij zijn de bewakers en vormen met het touw een kooi. Eén speler bevindt zich in de kooi. Deze speler mag alleen maar hinkelen. De middenspeler moet proberen om iemand van de bewakers aan te tikken. Lukt dit dan moet de aangetikte bewaker in het midden plaats nemen. Iedere bewaker mag samen met de andere bewakers, opzij, voor- of achteruit wijken, maar ze mogen het touw niet loslaten. Als dit toch gebeurt, mag deze speler vluchten uit de kring, terwijl de middenspeler op 'twee benen' achter de gevluchte bewaker aanholt om te proberen hem aan te tikken. Als hij hierin slaagt is de middenspeler vrij en moet de bewaker de kooi in.

SPEL ACTIEF


handdoektennis

speel het spel binnen of buiten **nodig** grote handdoeken en

ballen **voor** alle leeftijden **tijdsduur** 10 minuten

opstelling met tweetallen op een parcours **aantal** -10

aard van het spel actief, coördinatie, samenwerken

speluitleg Vorm tweetallen.  Twee tot vier van zulke tweetallen gaan het tegen elkaar opnemen bij het handdoektennis. Het aantal is afhankelijk van de beschikbare ruimte. Ieder duo krijgt een grote handdoek en een bal en er wordt een start- en een eindpunt bepaald. Op een signaal vertrekken de teams. Ieder team houdt de handdoek bij de punten vast. Door op en neer te wippen met hun handdoek, proberen de spelers de bal zo hoog mogelijk te krijgen. De tweetallen mogen alleen lopen op het moment als hun bal in de lucht is. Valt de bal op de grond, dan moeten de spelers opnieuw naar het startpunt.



SPEL ACTIEF

kun jij zwijgen?

speel het spel binnen **nodig** blinddoeken

voor 9 tot 14 jarigen **tijdsduur** 20 minuten

opstelling vrij in de ruimte **aantal** +10

aard van het spel rustig, geen competitie, grappig

speluitleg In een ruimte zonder obstakels worden de spelers van twee teams geblinddoekt. Ze gaan door elkaar heen staan. Op het eerste signaal moeten ze eerst de andere spelers uit hun team bij elkaar zoeken. Bij dit onderdeel van het spel mogen spelers praten. Vervolgens klinkt het tweede signaal en moeten de spelers van elk team uitzoeken wie het kleinste en wie het grootste van hun team is. Want de opdracht luidt dat ze in lichaamslengte van klein naar groot moeten gaan staan. Bij dit onderdeel van het spel mag absoluut niet gesproken worden. Dat wordt dus een kwestie van bij elkaar blijven en aftasten hoe groot iemand is. In de carnavalsperiode kan met dit spel leuk gevarieerd worden. Wanneer iedereen verkleed is kan de spel-leider opdrachten geven zoals: ‘Zoek de piraat’ of ‘Zoek de prinses’.

SPEL ACTIEF

voelen met je voeten

speel het spel binnen **nodig** diverse materialen

voor alle leeftijden **tijdsduur** 20 minuten

opstelling met tweetallen **aantal** -10

aard van het spel rustig, concentratie

speluitleg Verzamel blinddoeken, boek, speelgoedauto, baksteen, speelgoedbeer, een kam, een soeplepel een kaars, plastic bord, stevig plastic zakje met water en eventueel artikelen die te verkrijgen zijn met de december feestdagen, zoals een bakje met pepernoten of een kerstbal. De spelers trekken hun schoenen uit, want bij dit voelspel moeten ze met hun voeten voorwerpen aftasten en die raden. Alle spelers gaan buiten het vertrek. Twee van hen krijgen een blinddoek voor. Op de vloer worden in een cirkel een aantal voorwerpen neergelegd. Als de twee geblinddoekte kinderen binnenkomen, moeten ze met hun kousenvoeten de voorwerpen aftasten en raden welke dit zijn. De spelleiding schrijft de scores op. Na twee minuten gaan de blinddoeken af en zijn de volgende twee kinderen aan de beurt. De spelers die al een beurt hebben gehad mogen bij het spel blijven, maar moeten absoluut zwijgen.

SPEL ACTIEF

kerstmemory

speel het spel binnen **nodig** dun karton, schaar en viltstiften

voor 4 tot 12 jarigen **tijdsduur** 20 minuten

opstelling aan een tafel **aantal** -10

aard van het spel gezellig kaartspel met geluksfactor

speluitleg Kerstmemory is een echt doe- en denkspel voor de feestdagen in december. Eerst maken de kinderen de memory-kaartjes. Van dun karton knipt iedereen een kaartje en tekent hierop met viltstiften kerstballen. Er moet een gelijk aantal kaartjes van dezelfde grootte zijn met daarop 1 tot en met 6 getekende kerstballen. Afhankelijk van het aantal spelers kunnen bijvoorbeeld telkens twee of drie kinderen kaartjes met hetzelfde aantal kerstballen maken. Zijn de kaartjes klaar, dan worden ze omgekeerd op het tafelblad gelegd en door elkaar gehutseld. De spelers mogen om beurten twee kaartjes om draaien. Van tevoren geeft de spelleider het aantal gewenste kerstballen op; bijvoorbeeld 6. Met die twee kaartjes moeten de kinderen proberen dit aantal te halen. Dat kan worden gehaald met 5 kerstballen plus 1 bal. Of 4 plus 2 kerstballen. Misschien mag de eindoverwinnaar na afloop kerstkransjes uitdelen.

SPEL ACTIEF

groot vangt klein

speel het spel binnen of buiten **nodig** twee grote ballen en een

kleine bal **voor** alle leeftijden **tijdsduur** 10 minuten

opstelling in een kring **aantal** +10

aard van het spel actief, opletten en snel reageren

speluitleg De spelers vormen een kring. De afstand tussen de spelers is dusdanig dat ze elkaar kunnen aanraken. Twee grote ballen worden in de kring doorgegeven. De ballen veranderen telkens van richting. Vervolgens wordt de kleine bal in het spel gebracht. Ook deze bal mag naar links of rechts worden doorgegeven. De grote ballen mogen alleen links of rechts met de kring mee worden doorgegeven. De kleine bal echter mag als hij door de twee grote ballen in het nauw wordt gedreven, ook naar de overzijde van de kring gegooid worden. Maar dat moet dan wel heel snel gaan, want als een speler met een grote bal in zijn handen merkt dat een speler naast hem de kleine bal vasthoudt, mag hij deze aantikken. De speler met de kleine bal is dan af en moet even een rondje buiten de kring hollen, voordat hij zijn plaats weer in mag nemen en het spel verder gaat.

SPEL ACTIEF

ruig trekwerk

speel het spel binnen of buiten **nodig** stevig touw

voor 12 jarigen en ouder **tijdsduur** 10 minuten

opstelling in een kring **aantal** +10

aard van het spel individueel en met competitie-element

speluitleg De uiteinden van een stevig touw worden aan elkaar geknoopt en vervolgens wordt het touw in een cirkel op de grond gelegd. De deelnemers stellen zich rond de cirkel op en nemen het touw in hun handen. De spelleider wijst een voorwerp in de omgeving aan. Op een signaal gaan de deelnemers van alle kanten aan het touw trekken, want iedereen wil als eerste het aangewezen voorwerp aantikken. Bovendien wil iedereen ook voorkomen dat een andere speler het voorwerp als eerste aantikt. Dat wordt dus beslist ruig trekwerk, maar denk er aan dat het touw niet mag worden losgelaten.

SPEL ACTIEF

kom erbij

speel het spel binnen of buiten **nodig** krijt

voor 7 jarigen en ouder **tijdsduur** 10 minuten

opstelling twee ploegen **aantal** +10

aard van het spel behendigheid, rustig en concentratie

speluitleg Teken met krijt een vierkant van 1 bij 1 meter (of kleiner) op de grond en vorm twee ploegen. De eerste ploeg krijgt één minuut de tijd om met zoveel mogelijk spelers in die vierkante meter te gaan staan. Dat betekent dus dicht tegen elkaar aan. Iemand op de schouders nemen is niet toegestaan, want minstens één voet van de spelers moet de grond raken. Op één voet juist binnen de lijn, telt als goed, ook als de armen of één been bijvoorbeeld buiten het vierkant steken. Tel het aantal personen dat op deze wijze 1 minuut kan blijven staan zonder om te vallen. Hierna is het de beurt aan de tegenpartij. Kan er echt nóg iemand bij?



SPEL ACTIEF

omgekeerde estafette

speel het spel binnen of buiten **nodig** geen materialen

voor alle leeftijden **tijdsduur** 10 minuten

opstelling achter elkaar in twee rijen **aantal** +10

aard van het spel grappig, samenwerken

speluitleg Deze activiteit wordt door twee teams gespeeld. De spelers gaan achter elkaar staan met de benen wijd gespreid. De eerste speler zakt op zijn handen en knieën en moet achterwaarts door de gespreide benen van zijn teamgenoten kruipen. Dat wordt natuurlijk botsen tegen al die benen. Als de laatste benenhindernis genomen is en hij overeind staat, roept hij 'ja' en mag nummer twee op pad gaan. Pas nadat de laatste speler is uitgebotst, klinkt het eindsignaal. Het is lachen geblazen bij dit kruipspel, dat met spelers van alle leeftijden gespeeld kan worden.

eigentijds jeugdwerk • spel • creativiteit • natuurbeleving



SPEL ACTIEF

kring hoepelspel

speel het spel binnen of buiten **nodig** 10 tot 15 hoepels, fluit

voor 4 tot 11 jarigen **tijdsduur** 10 minuten

opstelling in een kring **aantal** +10

aard van het spel actief en luisteren

speluitleg Leg evenveel hoepels in een kring als er spelers zijn. In iedere hoepel neemt een speler plaats. Eén speler echter neemt in het midden van de kring plaats, zodat er één hoepel vrij blijft. Op een fluitsignaal van de spelleider moet de speler in het midden naar de vrije hoepel sprinten en proberen er in plaats te nemen. Dat is niet gemakkelijk, want de spelleider heeft met de andere spelers een afspraak gemaakt. Op het moment het fluitsignaal klinkt, springen alle spelers met de klok mee opzij in de hoepel die naast hen ligt. De arme middenspeler wordt van dit spel natuurlijk behoorlijk draaierig, want telkens als hij bijna bij een lege hoepel is, springen alle spelers in een andere hoepel. Zal het hem toch lukken om een hoepel te bemachtigen? Natuurlijk kan de spelleider ook met de spelers in de hoepels afspreken om de ene keer linksom en de andere keer rechtsom in een hoepel te springen. Bij een grotere groep spelers kunnen er ook twee hoepels leeg blijven en worden er dus twee middenspelers aangewezen.

SPEL ACTIEF

steeds kleiner

speel het spel binnen **nodig** bal

voor alle leeftijden **tijdsduur** 10 minuten

opstelling in kring **aantal** +10

aard van het spel individueel en geen competitie



speluitleg De spelers staan in een kring en gooien een bal naar elkaar over. De leider beslist of de bal goed gegooid wordt en let op dat niet telkens dezelfde personen de bal krijgen toegespeeld. Wie de bal mist moet op zijn knieën gaan zitten en

op deze manier verder spelen. Weet de speler in deze

houding de bal te vangen, dan

mag hij weer gaan staan. Mist

dezelfde speler echter **nóg** een

keer de bal, dan moet hij op zijn

bips plaats nemen. Bij op de bips

zitten geldt: als je vangt mag je weer

op je knieën hogerop komen en zo verder.



SPEL ACTIEF

vangen en doorgeven

speel het spel binnen of buiten **nodig** bal

voor 4 tot 11 jarigen **tijdsduur** 10 minuten

opstelling in een kring **aantal** +10

aard van het spel combineren, rustig

speluitleg De spelleider staat in het midden van een kring.

Hij gooit de bal naar een speler

en roept de naam van een

thema, bijvoorbeeld 'carnaval'.

Het kind moet de bal vangen, snel

een associatie bedenken en de bal naar

een andere speler in de kring gooien.

Op deze manier gaat het spel verder.

Associaties met 'carnaval' kunnen zijn:

'prins', 'optocht' of 'clown'. In feite is dit

spel dus een kwestie van vangen en

combineren. Het is een leuke en rustige

activiteit.



CREATIEF ACTIEF

ra...ra... waar ben ik?

speel het spel binnen **nodig** geen extra materialen

voor 7 tot 12 jarigen **tijdsduur** 15 minuten

opstelling in een kring **aantal** +10

aard van het spel een rustig spel dat de fantasie stimuleert

speluitleg De spelleider legt uit dat iedereen in gedachten op een bekende plek in het dorp of de woonwijk moet plaatsnemen. Bijvoorbeeld midden op het voetbalveld, boven op de kerktoren of op het toneel van de zaal. Ook kan die plaats achter de kassa van de supermarkt zijn, op de zolder van de blok-hut of op de zitbank bij de molen. De andere spelers moeten aan de hand van gerichte vragen raden welke plek iemand in gedachten heeft. Die vragen kunnen variëren van: Wat zie je achter je? Wat zie je boven je hoofd? Wat hoor je? Wat ruik je? Wie de juiste plek als eerste weet te raden, wordt hierna aan de tand gevoeld.

CREATIEF ACTIEF

vertellen en uitbeelden

speel het spel binnen **nodig** geen extra materialen

voor 4 tot 11 jarigen **tijdsduur** 15 minuten

opstelling in een kring **aantal** -10

aard van het spel rustig en zonder wedijver

speluitleg Wijs een kind aan dat in het midden van de kring gaat staan. Vertel aan dit kind dat het moeder is en vraag: 'Wat doet moeder?' Onder het vertellen moet het kind dit ook uitbeelden. Als het kind antwoordt: 'Moeder lapt de ramen' en dit tevens uitbeeldt, vraag dan verder: 'Wat doet moeder daarna?' Ook vader, de buurman, een zusje, een broertje of vriend of vriendinnetje kunnen aan bod komen. Kies wel personen en handelingen die dicht bij de belevingswereld

van deze leeftijdscategorie staan.



CREATIEF ACTIEF

puzzelsmoelen

speel het spel binnen **nodig** zie speluitleg

voor 4 tot 11 jarigen **maximaal** 12 deelnemers **tijdsduur** 30 minuten **opstelling** aan tafels **aantal** +10 **aard van het spel** een gezellige en creatieve activiteit voor op een gure dag

speluitleg Verzamel digitale camera, computer, printer, schaar en lijm. Knip van ieder kind met de camera een pasfoto. Ver groot deze op de computer en maak een uitdraai ter grootte van een pagina in het schrift. Als de inkt droog is, kan de foto in 4 tot 8 stukken worden geknipt. Keer de fotostukken om en hutsel door elkaar. Elk kind moet hierna hun eigen 'smoel' bij

elkaar puzzelen. Tot slot kan de complete puzzelsmoel op papier geplakt worden. Voor de oudere kinderen kun je er voor kiezen om ongeveer de helft van de puzzelstukjes niet te laten gebruiken. De kinderen kunnen in dat geval de ontbrekende stukjes zelf tekenen.



CREATIEF ACTIEF

zelfportret

speel het spel binnen **nodig** zie speluitleg

voor 4 tot 7 jarigen **tijdsduur** 30 minuten

opstelling kris kras door de ruimte **aantal** +10

aard van het spel lekker met je vingers bezig zijn met verf

speluitleg Verzamel vingerverf, kwastje, A4 papier, viltstiften, krant en lijm. Leg voor ieder kind een vel A4 papier op een krant en zet de potjes vingerverf gereed. Per kind wordt met een kwastje eerst de binnenzijde van de handen ingestreken. Hierna wordt met deze 'geverfde' handen links, rechts en bovenaan op het papier gedrukt. Dan zijn de voeten aan de beurt voor een verfbeurt en worden de afdrukken op het papier aangebracht. Als de hand- en voetafdrukken schuin staan, is in het midden nog ruimte voor een zelfportret van de kinderen. Dit portret kunnen ze met viltstiften tekenen. Zet onder het portret de datum en het jaar. Leuk om later nog eens te bekijken hoe groot de handen en voeten toen waren en hoe ze zich zelf toen zagen.

CREATIEF ACTIEF

armen, benen, lijf en hoofd

speel het spel donker gemaakte ruimte **nodig** rustige piano

muziek **voor** 4 tot 7 jarigen **tijdsduur** 10 minuten

opstelling kris kras door de ruimte **aantal** +10

aard van het spel rustige activiteit

speluitleg De kinderen liggen met gesloten ogen op hun rug op dekens of matten. **Wakker worden** Laat rustige pianomuziek horen, waarbij de kinderen langzaam ontwaken en hun ogen openen. Met de armen geheven maken ze vingeroefeningen in de lucht op de maat van de muziek. **Uit bed stappen** De muziek stopt en de kinderen stappen uit bed. Eerst trappen ze natuurlijk met bewegingen van hun benen de denkbeeldige dekens van zich af. **Ochtendgymnastiek** De kinderen zitten op hun bips en bewegen hun handen naar de schouders. Na vijf keer stoppen en dan vijf keer dezelfde oefening herhalen, maar dan met draaiend bovenlijf. **Vogels ontwaken** Ook de vogels worden wakker. Nog steeds zitten de kinderen op hun bips en steken hun ellebogen naar buiten. Hiermee bewegen ze op en neer, als vogelvleugels. **Kat** Met handen en voeten op de vloer geplaatst maken de kinderen beurtelings een holle en bolle rug, waarna ze zich uitrekken als een ontwakende kat. Na vijf keer is de kat wakker. **Lift** Nu de kinderen goed wakker zijn, stappen ze in een lift en gaan enkele keren op en neer. Dit doen ze door telkens op hun hurken te gaan zitten en weer te gaan staan.

CREATIEF ACTIEF

pointillisme

speel het spel binnen **nodig** zie speluitleg

voor 7 tot 12 jarigen **tijdsduur** 60 minuten

opstelling schilderactiviteit **aantal** -10

aard van het spel samenwerken om tot resultaat te komen

speluitleg Verzamel een groot laken, plakkaatverf, aardappels of kurken, latten en nietapparaat. Pointillisme is een richting in de schilderkunst, waarbij de kleuren in afzonderlijke stippen zijn opgebracht. Hierop zijn verschillende varianten mogelijk. Span een groot laken op een frame van latten en zet dit vast met nietjes. Teken op het laken in lichte kleuren een stadsgezicht of een bekend gebouw. Bijvoorbeeld je clubgebouw, het gemeentehuis of schoolgebouw. Of kies voor een sfeerafbeelding, zoals een herfstbos; een kerststal of een carnavalsoptocht. Stippel vervolgens met aardappelstempels of de kurken, gedoopt in verf, de hele afbeelding in. Je kunt ook eerst het schilderwerk en het stippelen uitvoeren, voordat je het laken op het frame spant.

CREATIEF ACTIEF

verrassende miniatuurtjes

speel het spel binnen **nodig** bloemendraad, aluminiumfolie,

lijm en schaar **voor** vanaf 7 jaar **tijdsduur** 45 minuten

opstelling zittend aan een tafel **aantal** +10

aard van het spel een rustige en creatieve activiteit

speluitleg Draadvormen bekleden met aluminiumfolie levert verrassende resultaten op. Begin met het vormen van de draad. Bedenk eerst of je een vierkant of rond miniatuur gaat maken. Je kunt bloemen, planten in een pot, bomen, huizen, boten of dieren maken. Let wel op dat de kruisverbindingen van de draad stevig in elkaar zitten. Neem een stuk aluminiumfolie, waarmee je de draadvorm ruim kunt inpakken. Breng eerst de lijm aan. Druk vervolgens de alufolie goed aan, zodat de afbeelding met de draad zichtbaar wordt en knip de overtollige folie rond de miniatuur uit. Leuk om op deze manier met verschillende miniatuurtjes de kerstboom aan te kleden.



CREATIEF ACTIEF

kleine doosjes, groot lawaai

speel het spel binnen **nodig** zie speluitleg

voor 4 tot 7 jarigen **tijdsduur** 30 minuten

opstelling zittend aan tafels **aantal** +10

aard van het spel samen creatief bezig zijn

speluitleg Verzamel doosjes, steentjes of gedroogde bonen, tape, stukjes gekleurd papier en plaksel. Ieder kind krijgt een doosje. Dit wordt gevuld met steentjes of gedroogde bonen. Vervolgens de doosjes met tape goed dichtplakken. De muziekdoosjes kunnen beplakt worden met gekleurde stukjes papier. Is iedereen klaar, dan kan er muziek gemaakt worden. Je staat verstoeld welk groot lawaai al die kleine doosjes met inhoud kunnen maken. De kinderen kunnen meteen meedoen in de carnavalsoptocht.



CREATIEF ACTIEF

beeld van papier

speel het spel in een grote ruimte binnen **nodig** zie speluitleg

voor 7 tot 12 jarigen **tijdsduur** 2 keer een ochtend, middag of

avond **opstelling** vrij in de ruimte **aantal** -10

aard van het spel samenwerken

speluitleg Verzamel de volgende producten: krantenpapier, kleine en grote dozen, ijzerdraad, dun koperdraad, lijm, plakband, pakpapier, stukken schuimplastic, pitriet, emmer, behangerslijm en plakkaatverf.

Heb je er ooit aan gedacht om je eigen kunstwerk te maken? Een beeld van papier bijvoorbeeld? De leiding laat foto's zien van grote beelden, liefst uit de eigen omgeving. Het beeld moet wel een vrije vorm hebben en niet een mannetje of een dier voorstellen. Dit omdat anders het zoeken naar de juiste verhoudingen te moeilijk wordt. In groepjes van drie of vier gaan de kinderen aan de slag. Met allerlei materialen naar keuze maken ze eerst de basisvorm. Deze vorm kan gespannen worden met in behangplaksel gedoopte stroken pakpapier. Pulp van papiermaché kun je gebruiken om de details af te werken. Wel even er aan denken om een emmer papiermaché enkele dagen vooraf gereed te maken. Als je kunstwerk klaar is en droog, kan het geveerd worden. Niemand kan je tegenhouden om daarna een tentoonstelling in de blokhut te organiseren, waar ouders en belangstellenden welkom zijn.

CREATIEF ACTIEF

een verhaal met bewegingen

speel het spel binnen **nodig** verhaal

voor 4 tot 7 jarigen **tijdsduur** 15 minuten **opstelling** in een kring **aantal** -10 **aard van het spel** activiteit zonder wedijver, maar wel met beroep op alertheid

speluitleg Iemand van de leiding leest een verhaal voor. Het kan ook een zelf verzonnen verhaal zijn. Markeer bepaalde woorden uit het verhaal die goed uit te beelden zijn. Geef ieder kind vooraf een woord dat het moet onthouden. Zodra het bewuste woord in het verhaal uitgesproken wordt, komt dit kind in actie om het uit te beelden. Het woord moet daarom niet te moeilijk zijn. Bijvoorbeeld: dak (met twee handen in de hoogte een spits vormen), slang (kronkelbewegingen met een of twee handen), boom (teken met beide handen de ronde vorm van takken en bladeren en de smalle vorm van de stam), water (met een of twee handen golvende horizontale bewegingen) of fiets (beetje gebogen bovenlijf en met twee armen trappende beweging maken). Het is dus een kwestie van goed onthouden, opletten en op de meest treffende wijze het woord uitbeelden. De spelleider kan enkele voorbeelden, zoals hiervoor gegeven, vooraf tonen. Laat echter de kinderen zelf bedenken hoe ze iemand met een telefoon, iemand met een computer of iemand met een trompet uitbeelden. Want ten slotte is het een verhaal met bewegingen.

CREATIEF ACTIEF

gedichtenavond

speel het spel binnen in een donkere ruimte **nodig** zie speluitleg **voor** 12 jarigen en ouder **tijdsduur** 30 minuten **opstelling** liggend op luchtbedden, dekens en kussens **aantal** -10 **aard van het spel** een sfeervolle activiteit om samen te beleven

speluitleg Verzamel kaarsjes, cd speler, luchtbedden, dekens en/of kussens.

De kinderen liggen heerlijk zacht in een donkere ruimte verlicht door kaarslicht. Op de achtergrond horen ze romantische muziek, zoals de 'Mondschein-sonate' van Beethoven. Iedereen heeft een gedicht meegebracht dat ze mooi vinden en ze lezen dit om beurten voor. Moedig de kinderen aan om ook te proberen om zelf een gedicht op papier te zetten. Naderhand kunnen deze gedichten uitgeprint worden en gebundeld tot een handzame A4 of A5 bundel.

CREATIEF ACTIEF

haal de winter in huis, maak dennenappelpopje

speel het spel binnen **nodig** zie speluitleg

voor 7 tot 11 jarigen **tijdsduur** 45 minuten

opstelling zittend aan tafels **aantal** +10

aard van het spel creatief met je handen

speluitleg Verzamel dennenappels, groen vilt, grote houten kralen van 4 cm doorsnede, schroefoogjes, lijm, handboortje, kleine en grote herfstbladeren, stevig papier, touw, dikke naald, stevig garen, watten en lijm. Boor een gaatje in de bovenzijde van de dennenappel, laat er lijm inlopen en draai het schroefoogje erin. Teken een vrolijk gezicht op de houten kraal en plak er plukken watten als hoofdhaar op. Trek je de omtrek van een groot en een klein blad één keer na op stevig papier. Knip deze papierblaadjes uit en leg ze op het vilt. Knip vervolgens één groot blad uit het vilt en zeven kleine blaadjes. Vlecht van twee of drie eindjes touw een koordje van ongeveer 15 cm lengte en leg knopen in de uiteinden. Dit koord wordt aan de achterzijde om het dikke eind van de dennenappel geknoopt. De uitstekende eindjes zijn de armen. Een touw door de kraal halen en vastmaken aan het oogje van de schroef. Boven op het hoofd leg je een knoop in het touw. Hierop komt als hoofddekseel het grote vilten blad; in het midden van dit blad een gat maken. Met een naald wordt de draad door het uiteinde van de zeven kleine viltbladeren gehaald. Deze draad wordt onder het kopje geknoopt, zodat de blaadjes als een sjaal alle kanten opsteken.

CREATIEF ACTIEF

nog gekker

speel het spel binnen en buiten **nodig** digitale camera

voor 4 tot 12 jarigen **tijdsduur** van 10 minuten tot een hele

bijeenkomst **aantal** +10

aard van het spel gekke invallen een kans geven

speluitleg Weet je op een regenachtige winterdag niet wat te doen? Neem dan de digitale camera maar erbij en ga gekke situaties vastleggen. Zoveel mogelijk staande, hurkende of liggende clubleden in een toilet stoppen en hier een groepsfoto van maken. Of voor de etalage van een modezaak de spelers eenzelfde houding laten aannemen als de etalagepoppen en dan knippen maar. Misschien staan er standbeelden in de buurt en willen de kinderen om beurten naast zo een beeld dezelfde houding aannemen en dan snel een kiekje. Laat je fantasie werken. Dat wordt beslist gieren van het lachen.

eigentijds jeugdwerk • spel • creativiteit • natuurbeleving



CREATIEF ACTIEF

filmstemmen

speel het spel binnen **nodig** dvd-speler, tv, papier en pennen

voor 7 tot 11 jarigen **tijdsduur** 60 minuten

opstelling voor de tv **aantal** +10

aard van het spel hilarisch

speluitleg De kinderen bekijken samen een gedeelte van een speelfilm of een tekenfilm. Van tevoren worden echter de stemrollen uit de film verdeeld en ieder kind moet opletten wat er door zijn filmfiguur wordt gezegd. De kinderen mogen wat suggesties op papier schrijven. Vervolgens wordt het gedeelte van de film opnieuw vertoond, maar nu is het geluid weggedraaid. De kinderen moeten de teksten uitspreken die ze denken dat op bepaalde plaatsen in de film nodig zijn. En natuurlijk moet je stem ook bij het beeld passen. Iemand die op de film boos kijkt, daar hoort toch zeker een boze stem bij.

CREATIEF ACTIEF

raad de tekening

speel het spel binnen **nodig** zitkruk

voor 4 tot 7 jarigen **tijdsduur** 10 minuten

opstelling in een kring **aantal** +10

aard van het spel een rustige activiteit voor tussendoor

speluitleg Eén kind zit op een kruk of stoel zonder leuning en sluit de ogen. Een ander kind gaat achter de kruk staan en tekent een figuur op de rug van het zittende kind. Voor de jongere kinderen verdienen eenvoudige figuren als vierkanten, driehoeken of cirkels de voorkeur. Voor de wat oudere kinderen bijvoorbeeld letters of cijfers. Het zittende kind moet het figuur of combinatie raden.



CREATIEF ACTIEF

wat zien ze toch?

speel het spel binnen **nodig** geen extra materialen

voor 4 tot 11 jarigen **tijdsduur** 15 minuten

opstelling in een kring **aantal** +10

aard van het spel een grappig tussendoortje

speluitleg Hoe kijk je als je een acrobaat op een koord in de nok van een circus bezig ziet? Met het hoofd in je nek en met één hand voor je open mond? En hoe reageer je als je opeens tegenover een olifant komt te staan? Of nog gekker, wat doe je bij een ontmoeting met een spook? De kinderen mogen het zelf aangeven en elkaar aanvullen. De leiding kan ook aanvullingen geven en nieuwe situaties bedenken. Hoe reageert iemand die in een diep ravijn is gevallen en er niet uit kan? Misschien wel omhoog kijken en om hulp roepen. Of misschien stookt hij een vuurtje om met de rook de aandacht van de piloot of passagiers in overvliegende vliegtuigen te trekken. Hoe blij ben je tenslotte als de voordeurbel gaat en iemand komt je vertellen dat je één miljoen euro gewonnen hebt?

CREATIEF ACTIEF

grappige griezels uit de natuur

speel het spel binnen **nodig** zie speluitleg

voor 7 tot 12 jarigen **tijdsduur** 45 minuten

opstelling aan tafels **aantal** +10

aard van het spel een gezellige, individuele knutselopdracht

speluitleg Verzamel 20 cm lange boomstammetjes van 10 cm doorsnee, plankje van 5 cm breed, raffia, schaar, houtlijm, plakkaatverf, penseel, nietapparaat, houten balletjes en een houtrasp. Trollen die in de Noorse mythologie als boosaardige wezens te boek staan, kunnen ook als grappige griezels worden uitgebeeld. Voor het trollenlichaam nemen we een berkenstammetje. Op de witte bast laten zich makkelijk ogen en mond schilderen. Wikkel de raffia zo'n acht keer om het 5 cm brede plankje en leg het einde met een stevige knoop om de wikkelingen beneden aan het plankje vast. Het bovendie van de raffia doormidden knippen, zodat de twee uiteinden uitwaaien. Acht van zulke wikkelingen worden op de afgezaagde bovenkant van het boomstammetje vastgeniet. Het woeste blonde haar springt nu alle kanten op. Een houten balletje dat met een houtrasp op één plek een beetje afgevlakt is, doet dienst als neus. Met houtlijm bevestigen. De ogen en de mond kun je met een penseeltje en zwarte en witte plakkaatverf aanbrengen.

Een aantal van deze natuurwezens kunnen, met een decor van boomstronken, takken, mos, bladeren en eventueel grotpapier, het clublokaal in een waar trollenland veranderen.

CREATIEF ACTIEF

feestelijk gezicht

speel het spel binnen **nodig** zie speluitleg

voor 4 tot 7 jarigen **tijdsduur** 30 minuten

opstelling vrij in de ruimte **aantal** +10

aard van het spel een activiteit om samen te doen

speluitleg Verzamel doosjes van allerlei formaat, pakpapier, schaar, plakband, linten, touw, kleerhangers en stokjes. Breng het clublokaal in sinterklaasstemming. Dat kan met feestelijke slingers en vlaggen, maar ook een versiering met kleurrijke pakjes van allerlei formaat past helemaal bij het feest van Sint. Verzamel enkele weken kleine en grote dozen, verpakkingen van hagelslag, macaroni, enzovoort. De kinderen gaan aan de slag om al die dozen en verpakkingen van een feestelijk cadeau-papier en linten te voorzien. Span touwen door het clublokaal waar de pakjes aan worden opgehangen. Hang kleerhangers verspreid door het vertrek en bevestig aan weerszijden en in het midden van deze hangers cadeautjes. Van touw, stokjes en pakjes kunnen ook mobiles gemaakt worden. En als je nog pakjes over hebt, kun je er een stapeltje van op een tafel zetten. Om in de sfeer te komen mogen de kinderen dan, bij de aanvang van de sinterklaasavond, met ballen op deze pakjes gooien.

CREATIEF ACTIEF

cadeautjesdans

speel het spel binnen **nodig** muziek en cadeautjes

voor 4 tot 7 jarigen **tijdsduur** 60 minuten

opstelling in een kring **aantal** +10

aard van het spel vol spanning en beweging

speluitleg Een leuke manier om cadeautjes onder de kinderen te verdelen is de cadeautjesdans. De kinderen zitten in een kring. Wanneer de muziek start wordt een cadeautje doorgegeven. Zodra de muziek stopt, mag het kind dat het cadeautje in zijn handen heeft, met dit pakje uit de kring gaan. Het spel gaat verder tot iedereen een cadeautje heeft. Deze activiteit kan ook met chocolade munten, pepernoten, chocolade figuren of een wortel gespeeld worden. Het kind dat de wortel in zijn handen heeft als de muziek stopt, is af en moet uit de kring gaan. Het kind dat overblijft, mag de wortel aan Sint geven voor het paard.



CREATIEF ACTIEF

welk soort Piet in het Pietenhuis?

speel het spel binnen **nodig** eventueel pietenoutfit

voor 12 jarigen en ouder **tijdsduur** 45 minuten

opstelling in een groep **aantal** -10 **aard van het spel** activiteit waarbij de oudere kinderen elkaars fantasie stimuleren

speluitleg Eén keer zwarte Piet mogen spelen is natuurlijk de stille wens van iedere tiener. Ga daarbij echter niet over één nacht ijs, want ook dit spel moet je goed voorbereiden. Allereerst overleggen met de andere zwarte Pieten welk soort Piet iedereen wil zijn en of de Pieten een voornaam moeten krijgen. Kun je goed zingen, dan is een liedjespriet misschien iets voor jou. En als je goed bent in turnen of gymnastiek, dan kun je aan een acrobaatpriet denken. Echter, ook een hoofdpriet, een domme Piet, een danspriet of technische Piet zijn mogelijkheden. Of een sterke, dan wel slimme Piet. Spreek van tevoren af wie bepaalde dingen gaat zeggen of doen. Speel Piet voor elkaar. Maak een leuk Pietenverhaal of Sinterklaasjournaal. Of maak een Sinterklaaskrant voor kinderen uit je buurt. Of maak je eigen Pietenhuis en nodig kinderen uit dit te bezoeken.

CREATIEF ACTIEF

tak, wie ben je?

speel het spel buiten en binnen **nodig** zie speluitleg

voor 4 tot 11 jarigen **tijdsduur** 15 minuten buiten en

30 minuten binnen **opstelling** aan tafels **aantal** +10 **aard van het spel** creatief en fantasierijk

speluitleg Verzamel touw, mos, kiezels, gras, viltstift, papier, plakkaatverf en schaar. In een bos zie je altijd dode takken op de grond liggen. Wanneer iemand van de leiding een knoestige tak opraapt, laat zien en vraagt: 'Wat zie je in dit stuk tak?' gaat bij de kinderen al gauw de fantasie aan het werken. Misschien zien ze geheimzinnige trollen, kabouters of een of ander dier. Hierop gaan alle kinderen zelf stukken van dode takken zoeken. In het clubgebouw kunnen ze deze takken dan naderhand gaan omvormen tot trollen, kabouters of dieren. Met lijm, touw, mos, kiezels, gras, papier, plakkaatverf en viltstift mogen ze mond, ogen, oren, tanden of haar op de stokken aanbrengen. De resultaten zullen verrassen.

CREATIEF ACTIEF

nieuw schilderij

speel het spel binnen **nodig** zie speluitleg

voor 4 tot 12 jarigen **tijdsduur** 45 minuten

opstelling zittend aan tafels **aantal** +10

aard van het spel samenwerking en creativiteit

speluitleg Verzamel: oude schilderijen met lijst, tijdschriften, papier, kleurstiften, scharen, lijm, wit karton en waskrijt. De leiding heeft op een vlooiemarkt voor een prijke enkele oude schilderijen op de kop getikt. Samen met de kinderen gaan ze aan de slag om de schilderijen uit de lijsten te verwijderen. De schilderijen worden eerst 'vernieuwd'. Uit tijdschriften knippen de kinderen voorstellingen die het schilderij een heel ander aanzien geven. Op een bospad is opeens een fietser te zien en op de schoorsteen van een huis staat plotseling een ooievaar. Op papier kunnen de kinderen met kleurstiften ook tekeningen maken, die aansluiten bij het schilderij. Bijvoorbeeld een stadsgezicht waarboven opeens een vliegtuig en een parachutist te zien zijn. Groepjes kinderen kunnen hiervan op stukken wit karton, die precies in de lijsten passen, met waskrijt schilderijen naar eigen idee ontwerpen. Of je gaat themagericht denken. Op het strand liggen sint en zijn pieten. De dennenboom in het bos heeft lampjes en is versierd of de mensen op het schilderij zijn verkleed met carnavalskleren. Op deze manier krijg je heel nieuwe schilderijen van de kunstenaars in de dop.

CREATIEF ACTIEF

woordfantasieën rijgen

speel het spel binnen **nodig** geen extra materiaal

voor 7 tot 12 jarigen **tijdsduur** 10 minuten

opstelling in een kring **aantal** -10

aard van het spel uitnodigend en met veel humor

speluitleg De spelers staan in een rij van jong naar oud. De jongste mag beginnen met het spel van woordfantasieën rijgen. Deze speler zegt bijvoorbeeld: 'Als ik mijn ogen sluit, denk ik aan een banaan.' Nummer twee kan dan zeggen: 'Als ik aan een banaan denk zie ik een aap.' En nummer drie kan reageren: 'Als ik een aap zie, denk ik aan een dierentuin.' Nummer vier vervolgens: 'In een dierentuin ga ik als een slang sissen.' En nummer vijf kan bijvoorbeeld verder gaan: 'Als ik sis denk ik aan spek in de pan.' Waarop nummer zes kan inhaken: 'Spek in de pan, daar hoort gebakken ei bij.' En zo verder. Bij de jongste kinderen zal de leiding af en toe moeten bijspringen

CREATIEF ACTIEF

in de autowasstraat

speel het spel binnen **nodig** de groep **voor** 7 tot 12 jarigen
tijdsduur 10 minuten **opstelling** de kinderen zitten op hun knieën met hun gezichten naar elkaar toe **aantal** +10 **aard van het spel** bewegen door samenwerking en individuele beslissingen

speluitleg Tussen de kinderen is een ruimte van een halve meter; dit is de autowasstraat. Een paar andere kinderen fungeren als auto en wachten bij de ingang op hun beurt; ze bewegen zich voort in kruiphouding. De kinderen van de wasstraat roepen bij iedere auto: 'Welk programma? Afspoelen? Inzepen? Waxen? Droogblazen?' Als de auto antwoord heeft gegeven mag hij de wasstraat binnen. Bij afspoelen trommelen de kinderen met hun vingers op de auto; bij inzepen maken de handen strijkbewegingen, bij waxen cirkelbewegingen en bij het droogblazen ze natuurlijke allemaal. De kinderen die voor auto spelen kunnen dus zelf bepalen of hun wasbeurt snel of langzaam moet plaatsvinden.

CREATIEF ACTIEF

zak cement

speel het spel binnen **nodig** geen extra materialen
voor 7 tot 12 jarigen **tijdsduur** 10 minuten
opstelling in een kring op sokken **aantal** -10
aard van het spel samenwerken met respect voor elkaar

speluitleg Wat is dat nou? Ligt me daar midden in de kring met spelers een zak cement. Levensgevaarlijk, je kunt er zo over struikelen. De leiding wijst een kind aan dat midden in de kring plat op de vloer gaat liggen en voor deze zware zak met cement speelt. Vervolgens wijst de leiding een ander kind aan dat moet proberen deze 'zak cement' om te draaien. Maar, wat is dat cement zwaar. Als het niet lukt om de zak te keren, wijst de leiding een assistent aan. Is het gelukt de zak cement om te draaien, dan moeten vier spelers proberen om de zak buiten de kring te dragen. Je zult echter zien dat er even later weer een nieuwe zak cement ligt. Dat wordt dus opnieuw sjoorren en trekken door andere spelers.



CREATIEF ACTIEF

voor de vuist weg

speel het spel binnen **nodig** geen extra materiaal

voor 7 tot 12 jarigen **tijdsduur** 20 minuten

opstelling in een kring **aantal** +10

aard van het spel improviseren voor de vuist weg

speluitleg De kinderen vormen een kring. Drie kinderen stappen uit die kring naar het midden en beginnen voor de vuist weg een toneelstukje. Na twee minuten mogen drie andere kinderen naar de toneelspelers gaan, hen op een schouder tikken en het toneelstukje overnemen. Wél moeten ze met hetzelfde toneelstukje verder gaan. De drie eerste spelers gaan weer op hun plaatsen in de kring staan. Na ongeveer twee minuten melden zich opnieuw drie spelers die het verhaal voortzetten. Als het verhaal stopt, kan er beter met een nieuw toneelstukje gestart worden.

Hetzelfde inspringspel kan zonder tekst of geluid op gelijke wijze gespeeld worden. In dat geval maken gebaren duidelijk wat de spelers bedoelen.

CREATIEF ACTIEF

tuut-tuut, de trein komt

speel het spel binnen **nodig** zie speluitleg

voor 7 tot 12 jarigen **tijdsduur** 30 minuten

opstelling zittend aan tafels **aantal** +10

aard van het spel een creatieve en rustige activiteit

speluitleg Verzamel wit karton, gekleurd papier, passer, schaar, potlood, kleurviltstiften, lijm, perforator, stok van 6 mm dik, zaag en puntenslijper. Trek met een passer cirkels van 7,5 cm doorsnee op wit karton en knip ze uit. Knip van gekleurd papier allerlei vormen en plak die op het karton. De kleurige vormen kunnen ook met kleurviltstiften worden aangebracht. De cirkel in zeven gelijke parten verdelen en deze beplakken in even zoveel kleuren; dit geeft bij het ronddraaien een mooi effect van de veranderende tinten. Een heel apart effect krijg je bovendien door met een perforator rondjes uit verschillende kleuren gekleurd papier te drukken en dan deze confetti willekeurig op te plakken. Tot slot worden van de dunne stok stukjes van 8 cm lang gezaagd. Deze stukjes worden met de puntenslijper aan één kant aangespitst. Bepaal het midden van de cirkel en prik hier het stokje doorheen. De tollen zijn klaar en zullen met hun bonte kleurenpracht de kinderen verrassen.

CREATIEF ACTIEF

knijpkat

speel het spel binnen **nodig** wasknijpers, dik karton, passer, schaar, kleurviltstiften, lijm, perforator, dun touw en pijpenragers **voor** 7 tot 12 jarigen **tijdsduur** 45 min. **opstelling** zittend aan tafels **aantal** +10 **aard van het spel** gezellig knutselen

speluitleg Een knijpkat is handig om je papieren samen te houden. De behulpzame kat kan opgehangen worden, maar kan ook eventueel liggend op je bureau dienst doen. Trek met een passer op stevig karton twee cirkels van 7 cm doorsnee. Teken met een zwarte viltstift de omtrek van een kattenkop na. Vergeet niet aan de bovenzijde twee spitse oren af te beelden. Knip de twee koppen uit en teken even onder midden de neus als een half liggend rondje, daaronder een verticaal streepje en een iets naar boven gebogen mond. De twee ronde ogen boven in de kop met puntvormige pupillen beneden aan de binnenkant, geven de kat een grappig uiterlijk. De kinderen kunnen de kat naar eigen inzicht kleuren. Als laatste worden zes pijpenragers doormidden geknipt. Deze worden als snorharen op de twee koppen gelijmd; vanaf de neus steken de haren aan weerskanten uit. De twee koppen worden met stevige lijm op een wasknijper vastgezet, waarbij de kin van de kat aan de kant die opengaat moet zitten. Je knijpkat is klaar en kan al je losse papiertjes, ansichtkaarten en brieven bij elkaar houden. Wil je de kat ophangen, maak dan met een perforator gaatjes in het midden van de kop tussen de oren en haal hier een touwtje door.

NATUUR ACTIEF

Robinson achterna

speel het spel binnen in een grotere ruimte **nodig** sjarahout en touw **voor** 7 tot 12 jarigen **tijdsduur** ochtend-, middag- of avondactiviteit **opstelling** willekeurig **aantal** +10 **aard van het spel** activiteit die goede samenwerking vereist

speluitleg Robinson Crusoe spoelde na een schipbreuk aan op een onbewoond eiland. De kinderen gaan deze legendarische held achterna. Waar moet je het eerst voor zorgen als je doodmoe op zo'n eiland arriveert? Een goede slaappleats natuurlijk. Misschien een tafel of een primitieve hut. Laten wij zeggen dat er ook paaltjes en palen, met een aantal trossen touw op het eiland zijn aangespoeld. Hiermee kunnen de kinderen, aangevuld met allerlei voorwerpen uit de natuur, een primitief onderkomen sjarahout en bouwen. Een bed dat vanwege de kruipende dieren op hoge poten staat en dat met zacht mos, droge bladeren of gedroogd gras is belegd. Misschien moet je wel een laddertje sjarahout dat naar deze hoge bedstee voert. En een tafel is toch ook geen overbodige luxe, want je wilt toch wel eens lekker zitten onder het eten. Stevig gesjorde palen naast elkaar, bieden als primitief dak beschutting tegen de brandende zon. Fantaseer verder wat zo'n eenzame mens op een eiland nog meer zou kunnen bedenken. Voor een volgende bijeenkomst wordt het natuurlijk tijd dat je ook eens aan eten gaat denken. Een eenvoudige maaltijd misschien voor de hele groep? Op een zelfgemaakt vuur?

NATUUR ACTIEF

pioniersmaaltijd

speel het spel binnen **nodig** netelen, bouillon, wortelen e.d.

voor 7 tot 12 jarigen **tijdsduur** ochtend-, middag- of avond-

activiteit **opstelling** groepjes **aantal** +10

aard van spel activiteit die goede samenwerking vereist

speluitleg Wat kun je op een onbewoond eiland aan eetbaars vinden? Misschien meer dan je denkt. Wist je dat je van verschillende planten uit de natuur heerlijke soep kunt maken? Denk maar eens aan soep van netelen, misschien wel met wat kruiden voor de smaak. Afhankelijk van het werelddeel waar zich het eiland bevindt, groeien er mogelijk aardappelen. En misschien ook wortelen. Hiervan kun je al een heel lekkere wortelstamp van maken. Als je er vlees bij wilt eten, kun je bedenken wat er op het eiland voor dieren leven. Vogels of kippen. Een paar gebakken kippenbouten smaken best bij de stampot. En wil je het vegetarisch, dan valt er wel iets van eieren te bedenken. Tot slot een toetje. Fruit misschien? Bedenk welke fruitbomen of struiken je er kunt vinden. Misschien wel bosvruchten. Met wat honing erbij kun je hiervan een heerlijk nagerecht bereiden. Op tafelmanieren zal op zo'n onbewoond eiland niet zo de nadruk gelegd worden. Waarschijnlijk aten zulke avonturiers vroeger met hun handen. Of ze gebruikten houten lepels. Maar dat mag je zelf bedenken.

NATUUR ACTIEF

experimenten

speel het spel binnen **nodig** per duo glas, water, bierviltje,

krant, lat van 50 cm lang, hamer, klein ei, fles en lucifers

voor 7 tot 12 jarigen **tijdsduur** 30 minuten **opstelling** met

tweetallen **aantal** -10 **aard van spel** leerzame activiteit

speluitleg De spelleider legt aan de hele groep kinderen het doel van de drie experimenten uit, waarna deze door duo's worden uitgevoerd. Centraal staat de lucht die een grote druk uitoefent op alles wat zich om ons heen bevindt, terwijl je er niks van merkt. Vul een glas tot aan de rand met water, leg er een bierviltje op en draai het glas om. Omdat de luchtdruk door het water in het glas is weggevallen, kleeft het viltje als het ware aan het glas met water. Voor de tweede proef leg je een lat van 50 cm op de rand van de tafel, zodat er 5 cm buiten het tafelblad steekt. Neem twee dubbelgevouwen krantenbladen en leg die over de lat. Strijk het papier goed glad. Neem nu de hamer en sla op het uitstekende eind van de lat. Door de druk van de lucht op de krant vliegt die niet omhoog zoals je zou verwachten. Eerder breekt de lat af. Voor het derde experiment kook je een klein ei ongeveer 10 minuten en verwijder je de schaal van het ei. Neem een fles waarvan de hals iets smaller is dan het ei. Laat nu vier brandende lucifers snel achter elkaar in de fles vallen en plaats vlug het ei op de flessenhals. De zuurstof in de fles wordt verbruikt en hierdoor wordt door de druk van de lucht het ei door de flessenhals naar beneden gezogen.

NATUUR ACTIEF

kleurrijk tapijt

speel het spel binnen of buiten **nodig** zie speluitleg **voor** 12 jarigen en ouder **tijdsduur** ochtend-, middag- of avondactiviteit **opstelling** taken in de groep vooraf verdelen **aantal** -10 **aard van spel** samen creatief bezig zijn

speluitleg Verzamel: 4 palen van 2 meter, 12 paaltjes van 70 cm, mos, zand, riet, stro, keien, kiezelstenen, boomschors, dunne takken, klei, eikels en kastanjes. De oudere kinderen willen hun eigen hoek in het clubgebouw een ander gezicht geven. Wat denken ze van een natuurtapijt dat bezoekers welkom heet? Misschien is er binnenkort wel een ouderavond of een open dag. Vorm van vier lange palen een vierkant en verdeel dit met dunnere paaltjes in negen gelijke vierkanten. Vul deze vierkanten op met natuurproducten als mos, zand, riet, stro, keien, kiezelstenen, boomschors of dunne takken. Op een ondergrond van witte kiezelstenen kun je met zwarte steentjes een zon of dier vormen. Op het mos met eikels een mooie bloem en in het zand druk je met kastanjes bijvoorbeeld het woord 'welkom'. Van de klei vorm je een tablet en hier kun je een gedicht of de naam van de groep senioren inkrassen. Deze kleitablet krijgt bijvoorbeeld een plaats op het gras. Je kunt er ook voor kiezen om dit welkomsttapijt buiten te maken, maar denk er dan wel aan om het bij hevige regenval af te dekken met plastic.

NATUUR ACTIEF

reizen en speuren

speel het spel buiten **nodig** zie speluitleg **voor** vanaf 12 jarigen **tijdsduur** ochtend-, middag- of avond **opstelling** deelname in groepjes **aantal** +10 **aard van het spel** alternatieve speurtocht in de wintermaanden met een beroep op het samenwerken

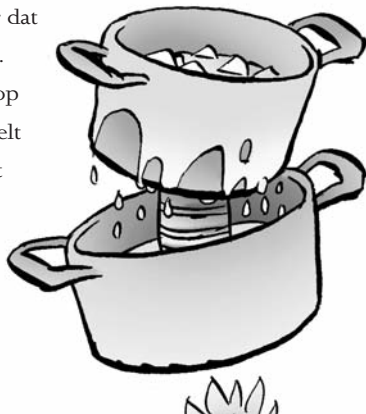
speluitleg Verzamel papier met opdrachten, schrijfblokken en pennen. Een prikkelende speurtocht, anders dan gewoonlijk. Stap eens met de jongelui in een autobus, trein of tram en reis tot de eerstvolgende halteplaats. Dit wordt geen gewoon ritje, maar een speurdersritje. De deelnemers krijgen per groepje een papier met opdrachten en verder een schrijfblok en pen. Opdrachten kunnen zijn: Noteer tijdens de rit hoeveel mensen er in de bus, tram of trein reizen. Hoe lang duurde de rit? Hoeveel lege stoelen waren er tijdens de rit in de autobus of het trein- of tramstel? De terugreis naar het clubgebouw kan opnieuw reizend worden afgelegd of er kan gekozen worden voor een stevige voettocht. Ook tijdens de voettocht kunnen opdrachten uitgevoerd worden. In het clubgebouw wordt het winnende team bekendgemaakt. Als alternatief kun je ook kiezen voor een reis per auto van iemand van de leiding. Hierbij kan de gps van de telefoon gebruikt worden om de weg terug te vinden.

NATUUR ACTIEF

laat het regenen

speel het spel binnen **nodig** zie speluitleg **voor** 7 tot 12 jarigen
tijdsduur 20 minuten **opstelling** met drietallen
aantal -10 **aard van het spel** rustige activiteit die de leergierigheid aanwakkert

speluitleg Verzamel een dubbele pan of twee in elkaar passende pannen en ijsblokjes. De kinderen koken water in het onderste gedeelte van de dubbele pan. Heb je geen dubbele pan, neem dan twee in elkaar passende pannen en plaats een blikje in de onderste pan. In de bovenste pan doe je koud water met een handvol ijsblokjes. Door de stoom van het kokende water stijgt het water op naar het koude bodemoppervlak van de bovenste pan en hier verzamelen zich druppels. Deze worden zwaarder en zwaarder tot ze als druppels naar beneden vallen. Je hebt nu je eigen mini regenbui veroorzaakt. Deze reactie is te vergelijken met het water dat door de zon verwarmd wordt. Het water verdampt en stijgt op als waterdamp. Opstijgend koelt de waterdamp af en verzamelt zich als druppeltjes. Worden ze zwaar genoeg dan vallen die druppels op aarde terug als regen.



NATUUR ACTIEF

kleur voorspellen

speel het spel binnen **nodig** zie speluitleg
voor 7 tot 12 jarigen **tijdsduur** 20 minuten
opstelling drietallen **aantal** -10
aard van het spel zal verbazing bij de kinderen oproepen

speluitleg Verzamel regenwater, slootwater, kraanwater, mineraalwater (bronwater uit een fles), pannetje, rauwe rode kool, 4 glazen, 1 flesje, 4 etiketten en een viltstift. Er is veel verschil tussen de diverse soorten water. Dit heeft vooral te maken met hoe zuur het water is. Plak op de vier glazen etiketten met de tekst: regenwater, slootwater, kraanwater, mineraalwater. Laat de kinderen een kwart van een rode kool in lange repen snijden en kook die repen tien minuten in het pannetje met een beetje kraanwater. Als de rode kool enigszins is afgekoeld, schenk je het kookwater uit het pannetje in het flesje. Vanuit het flesje doe je nu een scheutje in vier glazen. De kleuren van het water zullen verschillen van rood (bij zuur water), blauw (bij niet zuur water) of paars (bij water dat een beetje zuur is). Laat de kinderen voorspellen welke kleur de verschillende soorten water krijgen.

NATUUR ACTIEF

winter fototocht

speel het spel buiten **nodig** digitale fototoestellen (of gsm-toestel), papier, pen en computer **voor** 12 jarigen en ouder **tijdsduur** dagdeel **opstelling** in groepjes **aantal** +10 **aard van het spel** interactief en doet beroep op samenwerken

speluitleg Vraag vooraf of de tieners enkele digitale camera's willen meebrengen. Vorm twee (of meer) groepjes en stuur ze er op uit om foto's in de omgeving te maken; foto's met een thema, bedoeld voor een oriëntatietocht met een vooraf bepaalde lengte. Winterse taferelen kunnen in deze tijd van het jaar een thema zijn. De tieners nemen in iedere straat waar ze doorkomen een of meerdere kiekjes. Bijvoorbeeld van een kale boom, kale heesters, winkelatalages of van mensen in winterkleding in een bepaald herkenbaar deel van de straat. Daarbij noteren ze welke straat, huisnummer of locatie bij de opname horen. Deze voorbereidingen kunnen ook tussen de groepsavonden door worden uitgevoerd. De foto's worden per e-mail naar de spelleider verstuurd en ook de lijst met adressen. De leider maakt hiermee voor de volgende bijeenkomst aan de hand van de adressen en foto's een speurtocht. Van ieder groepje worden zoveel foto's gebruikt als nodig zijn voor het lopen van de tocht aan de hand van de kiekjes. Deze activiteit is ook interessant om uit te voeren al het pas heeft gesneeuwd. De tocht aan de hand van de foto's mag echter pas gelopen worden

68 als de sneeuw gesmolten is. Of nog moeilijker, als het lente is.

NATUUR ACTIEF

commando's training

speel het spel buiten **nodig** sneeuw op een speelveld, grondzeil, haringen, touw en handdoeken **voor** 12 jarigen en ouder **tijdsduur** dagdeel **opstelling** individueel **aantal** +10 **aard van het spel** stoer en sportief met de nodige wedijver

speluitleg De commando's zijn de elite eenheid van de militairen. Je vertelt de tieners dat je het parcours uit het trainingsprogramma van de eenheid hebt gekregen. Welke tiener doorstaat de test en haalt de beste tijd? Je nodigt de tieners uit om de gymspullen (korte broek) mee te brengen naar de blokhut. Als voorbereiding heb je in het sneeuwlandschap een parcours uitgezet, waar de kinderen onder het zeil door moeten en nog enkele andere hindernissen. Bij de start staat een teiltje met water met daarin een voorwerp (bijvoorbeeld een sleutel of een kroonkurk) dat ze moeten 'opduiken'. Na het startsignaal rennen de tieners vanuit het clublokaal het parcours over. Terug in het gebouw drogen zich af met de handdoeken. Nadat iedereen weer warm is aangekleed en bijvoorbeeld een mok met warme chocomel heeft gekregen, wordt bekend gemaakt wie de beste tijd heeft gehaald.

NATUUR ACTIEF

pindakaas met vogelzaad

speel het spel binnen **nodig** lege rol van keukenpapier, vetvrij papier, satéstokje, pindakaas, vogelzaad en een dun touw
voor 4 tot 7 jarigen **tijdsduur** 30 minuten **opstelling** in groep-
jes aantal +10 **aard van het spel** voor de dierliefhebbers

speluitleg De meeste kinderen vinden het leuk om vogels van dichtbij te bekijken. Een voerlokker voor vogels, die de kinderen gemakkelijk zelf kunnen maken, is daarbij in de winter een handig hulpje. Maak aan weerszijden van de lege rol één gaatje op ongeveer twee centimeter van de bovenkant. Hier komt aan het eind van de knutselactiviteit een stuk dun touw doorheen, waaraan de voerlokker wordt opgehangen. De rol wordt met pindakaas ingestreken. Spreid het vetvrije papier uit op tafel en strooi het vogelzaad hier op. De kinderen rollen vervolgens hun voerlokker met pindakaas door het vogelzaad, tot de rol met pindakaas helemaal met zaadjes is bedekt. Onderaan wordt nog een stokje door de rol gestoken. Dit stokje steekt aan weerszijden uit zodat de vogels er op kunnen neerstrijken voor ze gaan pikken.



BEGELEIDING IN DE PRAKTIJK

Leidinggeven aan groepen in hun vrije tijd moet in je zitten. Die stelling kan wel juist zijn, maar daarnaast zijn er zaken die men zich eigen kan maken. Met de volgende richtlijnen bij de hand kun je gemakkelijk een leuke morgen, middag of avond, boordevol veelzijdige spellen organiseren.

1. Keuze van de activiteiten

Hoelang moet de totale activiteit duren? Denk aan de inlooptijd van de groepsavond, maar ook aan de tijd die nodig is voor het opruimen van de spullen en het aantrekken van de jassen en dergelijke.

Kies spellen die aansluiten bij de leeftijd: jonge kind, kind of tiener en beoordeel het vaardigheidsniveau van de groep. Kies primair voor de kinderen! Zij hebben recht op het leukste spel. Vaak kun je de beschreven spellen op een eenvoudige wijze aanpassen aan de leeftijd van de groep waarmee je gaat spelen.. Hierdoor kan ieder kind meespelen en ontstaat er een veilig gevoel tijdens de groepsbijeenkomst. Begin in het nieuwe seizoen bij voorkeur met bekende spellen; hierdoor wordt er een veilige basis gelegd voor het positieve groepsgevoel. Kinderen moeten met plezier naar de groepsavond komen en geen angst hebben voor onbekende, moeilijke of zelfs enge activiteiten.

Let er bij de **keuze van de activiteiten** op of er kinderen in je groep zitten die misschien extra aandacht nodig hebben bij de uitleg. Denk aan kinderen met autisme, kinderen met taalproblemen en kinderen met een verminderende intelligentie. Houd als leiding hier rekening mee, want ook deze groep kinderen moeten kunnen deelnemen aan elke activiteit.

Bepaal met **hoeveel deelnemers** gespeeld gaat worden. Pas een spel aan wanneer blijkt dat een aantal kinderen niet komt opdagen. Zorg dat je bij het voorbereiden een alternatief bij de hand hebt.

Bepaal **waar de activiteiten kunnen plaatsvinden**: binnen, buiten, in een bos, op een veld, in een sporthal, een zaal, dan wel in een kleine of grote ruimte. Je kunt niet ieder spel zo- maar overal spelen. Elk afzonderlijk spel vraagt als het ware om een eigen omgeving.

Kies uit dit boekje het aantal spellen dat je wilt spelen en zorg dat ze logisch op elkaar aansluiten. Logisch in de zin van gebruik van de ruimtes, materialen, opbouw in energie, spanning en zo meer.

Begin met een spel **waarbij de kinderen kunnen rennen en waar ze hun energie in kwijt te kunnen**. Na dit spel zullen ze meer aandacht hebben voor een volgende activiteit. De kinderen hebben zich immers even kunnen uitleven. Eindig de groepsavond altijd met een rustig spel; op deze manier verlaat iedereen rustig de groepsavond.

Houd een aantal korte vijf-minutenspellen achter de hand. Ga er altijd vanuit dat je meer tijd overhoudt als je in eerste instantie dacht. Zoek daarom een aantal leuke extra activiteiten in dit boekje.

Zorg dat de **activiteiten gevarieerd** zijn. Maak een keuze uit spel, creativiteit en natuurbeleving binnen één activiteit. In dit boekje vind je een ruime keuze van elke spelpijler. Denk ook eens aan een roulatievorm, waarbij de kinderen in kleine groepjes van elke spelpijler een activiteit uitvoeren. Op deze manier heb je veel variatie in je groepsbijeenkomst en komt elk kind in aanraking met een activiteit die zijn of haar voorkeur heeft.

Lees de spellen goed door en probeer het uitwerken van het spel in gedachten voor je te zien. Kies alleen spellen die door de leiding enthousiast en met overtuiging gebracht kunnen worden.

Zorg ervoor dat je als **spelleiding de spellen zelf ook goed begrijpt** en duidelijk weet hoe je deze moeten uitvoeren. Dit voorkomt verwarring.

Kies alleen spellen die passen bij de kinderen in je groep.

Sommige groepen spelen graag buiten, andere knutselen graag. Heb je een gevarieerde groep, splits de groep dan eventueel. Door een groepsbijeenkomst met twee groepen en twee activiteiten aan te bieden, heeft ieder kind een leuke en gevarieerde avond.

Beoordeel of de spellen **veilig** gespeeld kunnen worden. Bij buitenspellen moet je er bijvoorbeeld op letten of het grasveld of tegelveld niet te nat zijn. Dit voorkomt het uitglijden van de kinderen.

Controleer bij de voorbereidingen van de groepsavond of alle **materialen** aanwezig zijn. Op deze wijze kom je niet voor verrassingen te staan en heb je nog tijd om voor de benodigde materialen te zorgen.

eigentijds jeugdwerk • spel • creativiteit • natuurbeleving



2. Indeling in de speeltijd

Zet de spellen in een **logische volgorde** gereed en werk naar een climax. Dit wil zeggen dat:

- kinderen bij het eerste spel op temperatuur komen;
- er niemand aan de kant blijft staan; ieder moet, zeker in het begin, mee kunnen doen.

Zorg voor een **leuk en bekend spel**, dan zit iedereen meteen in een gezellig 'groepsavond gevoel'. In dat geval:

- hebben de spelers niet veel uitleg nodig;
- hanteer je in het begin niet veel (liever geen) regels.

Elke keer dat je het spel speelt, kun je er **een regel toevoegen**.

Dit zorgt er ook voor dat het spel uitdagend en nieuw blijft.

- je laat kinderen bovendien wennen aan het actief bezig zijn;
- je leert hen dat de spelvormen iets te maken hebben met het eindspel: werpen, vangen, doelen etc.

Bedenk **welke criteria** je wilt gebruiken bij het eindspel.

- geef altijd vooraf aan op welke wijze het spel wordt afgesloten.
- bijvoorbeeld door te zeggen 'we spelen nog twee minuten', of 'wie de laatste bal in de korf werpt is winnaar'.
- Kinderen willen graag weten waar ze aan toe zijn.

3. De speluitleg

Het uitleggen van een spel is een moeilijk onderdeel van het leidinggeven, maar erg belangrijk. Als kinderen het spel niet begrijpen, kun je er van uitgaan dat het (vaak tegen beter weten in) niet goed is uitgelegd. Je kunt bij het uitleggen van een spel iets over het hoofd zien of anderzijds teveel vertellen, waardoor de uitleg onduidelijk wordt. Ook de volgorde en de opbouw van handelen is belangrijk.

Laat je medeleiding meeluisteren naar jouw speluitleg.

Mocht je iets vergeten zijn, dan kunnen de collega's jou gemakkelijk helpen door er iets aan toe te voegen. Dit zorgt ervoor dat de regels voor iedereen (ook voor de leiding) duidelijk en begrijpelijk zijn.

Als je merkt dat jij andere regels gewend bent dan die op dat moment worden gespeeld, **bespreek dit** dan na de groepsavond. Dit voorkomt ergernis en onrust bij leiding en kinderen.

Zorg bij de speluitleg in ieder geval voor het volgende:

Kies een, voor de kinderen **bekende, opstelling** zoals estafette, tweetallen, viertallen of groep a en b. Oefen met kinderen deze startposities; op deze manier merken ze hoe prettig het is om een spel snel te kunnen beginnen.

Geef het speelveld duidelijk aan met pionnen of kegels zodat helder is waar het spel zich afspeelt. Gebruik geen draden of

strak gespannen lint. Veel kinderen rennen er namelijk in hun spelenthousiasme tegenaan, waardoor er ongelukken kunnen gebeuren.

Leg aan de hand van een **voorbeeld** uit hoe het spel gespeeld wordt. Praatje, Plaatje, Daadje. Iets voordoen werkt beter dan veel praten.

Veel kinderen hebben naast het luisteren naar de uitleg, ook **behoefte om de activiteit te zien**, voordat ze daadwerkelijk kunnen starten. Uitleggen en daarna voordoen werkt het beste. Dus aanschouwelijk maken.

De leiding kan het beste het spel **zelf voordoen**, dan verloopt het meestal goed en ontstaat er geen onduidelijkheid.



Start snel met spelen en leg af en toe het spel stil om een regel toe te lichten of er een aan toe te voegen. Evalueer ook met de kinderen; ‘Wat ging er goed en wat ging er minder goed?’ en ‘Waarom?’

Gebruik je **stem** om kinderen enthousiast te maken. Ben je bewust van het feit dat je tegen kinderen praat. Geen moeilijke zinnen, liever Jip en Janneke taal.

Wees **kernachtig** met je uitleg in korte, duidelijke zinnen en herhaal ook. Op het laatst geef je een korte samenvatting over datgene wat je hebt verteld: ‘Dus we gaan nu...’

Ga nooit onnodig **met je rug naar de groep** staan. Ga bovendien op een plaats staan waar je alles kunt overzien, waar het veilig is en je niemand in de weg staat. Houd ook de gehoorsafstand in de gaten. Indien niet anders mogelijk, maak dan gebruik van een fluitsignaal. Als kinderen dat signaal horen weten ze dat ze naar de spelleider moeten komen. De fluit gebruiken we alleen als het spel met stemgeluid en handmatige aanwijzingen niet meer te leiden is.

Maak een afspraak om **rust en orde** in de groep te bewaren. Een populair teken is het stilteteken; je klapt twee keer in je handen en je steekt een hand op. Alle kinderen die dit zien en horen doen het na; op deze manier volgt er een zogenaamde

kettingreactie en is iedereen binnen een minuut aan het luisteren.

Door het **opsteken van een hand** laat je als spelleider zien dat iedereen behoort luisteren en dat de kinderen niet verder dienen te gaan met hun activiteit.

Jong Nederland Limburg kiest voor de spelleider en niet de scheidsrechter. De scheidsrechter constateert een overtreding, de spelleider maakt dat kenbaar door middel van uitleg. De scheidsrechter beslist wie een doelpunt behaald heeft, de spelleider leidt het spel via aanwijzingen en motiveert spelers bovendien tot goed samenspel. Een arbiter leidt een wedstrijd en houdt zich strak aan de regels, de leider heeft eigen regels en een grote vrijheid (kinderen kunnen er echt aan wennen) en laat veel afhangen van de sfeer, de situatie en het doel van het spel. Dat is bij Jong Nederland een middel en bij de scheidsrechter steeds het doel op zichzelf.

eigentijds jeugdwerk • spel • creativiteit • natuurbeleving



4. Veiligheid

Wat je je moet afvragen of controleren

- Is de ruimte veilig waar ik de kinderen het spel wil laten spelen?
- Hebben de kinderen een kledingadvies nodig?
- Laat kinderen horloges, armbanden, ringen en zo meer, afdoen
- Check materialen op veiligheid
- Zet materialen altijd minimaal een meter van de muur of tafel af, dit in verband met mogelijk vallen of uitglijden. Staat er een paal in je groepslokaal, zorg dan dat er iemand van de leiding voor staat. Kinderen in hun spel rennen minder snel tegen mensen op dan tegen voorwerpen.
- Hebben de kinderen snoepje of kauwgom in de mond waarin ze zich tijdens het spel kunnen verslikken?
- Zijn alle veters gestrikt; kinderen met losse veters moeten deze strikken voordat ze verder mogen gaan met hun activiteit
- Zijn de spelregels bekend bij alle kinderen in het clublokaal; weten kinderen bijvoorbeeld wat wél of niet mag en waar ze wel of niet mogen komen?



5. Meespelen

Als spelleider meespelen met kinderen, heeft voor- en nadelen. Verdiep je vooraf in deze voor- en nadelen. Een en ander hangt samen met de leeftijd en geoefendheid van de kinderen. Als je als leider meedoet, moet het altijd spelondersteunend zijn. Het gaat om de kinderen en het spel. Ravotten kan, maar niet in binnen een spel.

Nadelen zijn

- je hebt op momenten van meespelen minder overzicht
- je hebt direct met het spel van de ‘tegenpartij’ te maken, terwijl je spelleider bent
- kinderen hebben de eigenschap om veel op de leider te spelen
- en de leiding heeft de neiging dominant te spelen
- je deelname kan weerstand oproepen bij de tegenpartij

Voordelen

- je kunt laten zien hoe je het spel moet spelen
- er gaat een enorme stimulans van uit van het meespelen van de spelleider
- de kinderen die niet zo uit te verf komen betrek je erbij

Je kunt er voor kiezen om één keer een bekend spel te spelen, waarbij de leiding en de kinderen teams vormen die tegen elkaar spelen. Speel eerlijk en laat de kinderen wel winnen.

Nog een aantal tips voor spelleiding

- Een spelopbouw van eenvoudig naar meer gecompliceerd doet het goed
- Speel een nieuw spel altijd twee keer achter elkaar. Op deze manier kunnen ook de kinderen die iets minder snel van begrip zijn, het spel de tweede keer goed meespelen.
- Snel beginnen werkt het beste
- Geef kinderen na de uitleg de kans om vragen te stellen. Laat ze luisteren naar elkaars vragen en herhaal de antwoorden eventueel.
- Laat een kind jouw uitleg navertellen, voordat je start met je activiteit. Je weet dan zeker dat de kinderen het hebben begrepen.
- Kinderen willen resultaten zien, dus zorg voor snel scoren
- Spellens boordevol regels doen het slecht; begin eenvoudig en voeg nieuwe regels tijdens het spel toe
- Laat altijd iedereen meedoen. Een probleem is vaak de 'zwakke broeders'. Ze 'hobbelen' wel mee maar nemen niet echt deel aan het spel. Geef ze aandacht, zet ze tegen elkaar in en speel in een dergelijk geval zelf mee om ze een kans te geven.
- Geef complimentjes en wees positief in het beoordelen van het spel van de kinderen
- Zet kinderen in het zonnetje die extra hun best hebben gedaan of kinderen die een mooi doelpunt hebben gescoord. Wees er wel alert op dat elk kind aan de beurt komt.

- Complimenteer kinderen die vaak moeilijk in gedrag zijn als ze een spel (redelijk) goed meespelen. Dit geldt ook voor de kinderen die een poging wagen om mee te doen bij een spel. Ook al gaat het niet heel goed, was er een klein conflictje of al werd er fout gescoord; alle positieve beetjes helpen.
- Zie de leuke dingen bij een kind en benoem deze

Een spel is leuk als

- Kinderen erdoor gepakt worden
- Wanneer het ondanks de inspanning, echte ontspanning is
- Het spel is aangepast aan het niveau van de groep; altijd net ietsjes meer moeilijk
- Als iedereen de gelegenheid krijgt er iets over te zeggen
- Leiding die leert van fouten (verkeerd spelinzicht, organisatorische fouten enzovoort), deze toegeeft naar de kinderen toe, zodat het spel een tweede kans krijgt. 'Oké, we gaan het even anders doen....'
- Kinderen een rol krijgen in het spel. Laat kinderen eens de regels bepalen. Of zorg voor een 'kies van de week- spel', waarbij een kind of tweetallen, elke week een spelletje voor de groepsavond mogen uitkiezen.

Een spel is niet leuk als

- Geen leuke spelen gekozen zijn
- Te weinig of teveel spelers deelnemen

- De organisatie niet klopt
- Er geen goede leiding is, of te autoritair dan wel te weifelend
- Er te weinig is voorbereid
- Er teveel geïmproviseerd is of juist te strak georganiseerd
- Het te moeilijk is voor de doelgroep

Geef het spel een tweede kans, wanneer het de eerste keer niet goed bleek te lopen. Een nieuw spel zorgt voor spanning, nieuwe uitdagingen en heel veel enthousiasme. Soms te veel, waardoor een spel niet loopt; een tweede keer zal het vaak veel beter gaan.