

SAMENSPELEN 3

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 spelleid(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 augustus, september, oktober en november 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. Deze keer aandacht voor het opstarten van een nieuwe groep.

inhoud

spel actief pagina	4 tot en met 29
creatief actief pagina	30 tot en met 53
natuur actief pagina	54 tot en met 74
groepjes maken	75 tot en met 84

Redactie **Fabiënne Houben, Sandra Stultiens,
Emmie Beelen, Gé Jenniskens,
Leo Janissen en Léon Hoenen**

Tekenwerk **www.BertvanderMeij.nl**

Vormgeving **Creatieve Communicatie St. Odiliëenberg**

Uitgave **herfst 2011**

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

provincie limburg



SAMENSPELEN 3

handboekje voor het jeugdwerk



SPEL ACTIEF

botsen maar

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

voor 10 jaar en ouder **tijdsduur** 10 minuten

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

aard van het spel actief en grappig

speluitleg Alle spelers buigen zich diep voorover, houden met de handen hun knieën vast en gaan op deze manier achteruit door elkaar heen lopen. Ze mogen alleen tussen hun benen door kijken. Wanneer een speler tegen een andere speler opbotst, moeten ze proberen elkaar om te duwen. De speler die valt mag gewoon weer meespelen. Er kunnen natuurlijk ook meerdere spelers tegelijkertijd tegen elkaar botsen.



SPEL ACTIEF

als fluitketels

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

voor 4 jaar en ouder **tijdsduur** 5 minuten

opstelling in een kring **aantal** 10+

aard van het spel rustig, echter niet qua geluid

speluitleg De spelers zitten in een kring. Op een teken halen alle spelers diep adem en beginnen als fluitketels te fluiten. Of ze maken een geluid dat op fluiten lijkt. Wie geen adem meer heeft om geluid voort te brengen, gaat op zijn rug liggen. Welke fluitketel heeft de langste adem?



SPEL ACTIEF

het ongewenste veertje

speel het spel binnen **nodig** vierkante tafels, stoelen en veertjes
voor 4 jaar en ouder **tijdsduur** 5 minuten

opstelling zittend aan tafels aantal 4 spelers per tafel

aard van het spel behendigheid en adembeheersing

speluitleg Verdeel de kinderen in groepjes van vier en laat ze plaats nemen aan de tafels. De spelers zitten elk aan één kant van een tafel. In het midden van iedere tafel wordt een veertje neergelegd. Na het startsignaal proberen de kinderen het veertje bij een van de drie andere spelers over de tafelrand te blazen. Lukt dit, dan krijgt deze speler met zijn krachtige adem één punt.

variatie voor telkens twee kinderen 7 +. Maak zelf een tafel van een kartonnen doos. In de bovenkant van de doos komen twee gaten zo groot als een bierviltje. Hier tussenin het veertje. Aan iedere doos nemen twee kinderen tegenover elkaar plaats. Zij moeten proberen het veertje in het gat bij de andere speler te blazen.

SPEL ACTIEF

vuilniszak omkeren

speel het spel binnen of buiten **nodig** grote vuilniszak

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

opstelling in groepjes **aantal** 12+

aard van het spel samenwerken en oplossingen zoeken

speluitleg Maak groepjes van ongeveer vier kinderen. Hoe ouder de kinderen zijn, hoe groter de groepen kunnen worden. Spreid de vuilniszak uit op de grond. Het groepje gaat op de vuilniszak staan. Zonder de grond buiten de vuilniszak aan te raken, proberen de spelers de vuilniszak om te keren. Dat zal nog een hele heisa worden.

SPEL ACTIEF

hoedje wip

speel het spel binnen of bij rustig weer buiten

nodig puntmuts van dun karton, plankje, balkje

voor 4 jaar en ouder **tijdsduur** 5 minuten **opstelling** in een rij

naast elkaar **aantal** 10+ **aard van het spel** behendigheid

speluitleg Maak van het balkje en het plankje een kleine wip. De spelleider plaatst de puntmuts op een kant van de wip en lanceert deze door met zijn voet op de andere zijde te van de wip te trappen. De puntmuts schiet de lucht in, in de richting van de rij kinderen. Welke speler weet de meeste mutsen te vangen?

variatie De wat oudere kinderen kunnen om beurten de muts lanceren en proberen zo ver mogelijk te komen.



SPEL ACTIEF

vertellen en fantasiebal

speel het spel binnen of buiten **nodig** bal **voor** 4 tot en met 7 jaar **tijdsduur** 5 minuten **opstelling** in een rij of kring
aantal 10+ **aard van het spel** rustig en fantasie stimulerend

speluitleg De spelleider laat de kinderen in een rij naast elkaar staan en gooit de bal om de beurt naar een kind toe. Dit kind vangt de bal en tijdens het teruggooien van de bal vertelt het iets over de vakantie-ervaringen of iets over zichzelf. Dit gaat zo verder tot iedereen een beurt heeft gehad. Bij de tweede ronde verandert de bal in een fantasiebal. Want bij het teruggooien moeten de kinderen improviserend een kort verhaal vertellen. De spelleider gaat hier op in en stelt vragen.



SPEL ACTIEF

slangenjacht met signalen

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

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

opstelling achter elkaar in rijtjes van vier

aantal 10+ **aard van het spel** samenwerken

speluitleg Stel groepen van vier kinderen samen. Die groepjes gaan in een rijtje achter elkaar staan, willekeurig verspreid in het speelveld. De eerste drie spelers van iedere rij sluiten hun ogen. De laatste in elke rij, de staartspelers, sturen de slang door met hun handen op de linker- en rechterschouder van de voorgangers te kloppen. Deze geven de klop-aanwijzing weer door aan de spelers voor hen. De voorste kopspelers moet dus aan de hand van de doorgegeven klopsignalen van richting veranderen en de rest volgt. Alle slangen lopen op deze manier kras door de ruimte. Roept de spelleider “Bijt!”, dan stoppen de slangenspelers met lopen; alleen de hoofden lopen met gesloten ogen verder op zoek naar een andere slangenkop. Met aantikken proberen de slangenkoppen elkaar te “bijten”. Wie als eerste aantikt is winnaar en de verslagen slang, moet zich bij de winnende slangenkop aansluiten. Welke slangenkop heeft aan het eind van de speeltijd de meeste spelers achter zich?

SPEL ACTIEF

toren van takjes

speel het spel buiten of binnen **nodig** foto's of tekeningen

van dieren **voor** 4 jaar en ouder **tijdsduur** 10 minuten

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

aard van het spel reageren, imiteren en fantasie

speluitleg De spelleider gaat met zijn rug naar de groep kinderen staan en heeft in zijn handen foto's van dieren. De kinderen lopen kris kras door de ruimte. Ineens draait de spelleider zich om en laat een foto zien. Met houding, gebaren en geluiden moeten de spelers snel het afgebeelde dier uitbeelden.

variatie Voor kinderen van 7 jaar en ouder kun je ook foto's nemen van bekende personen of clubgenoten. Let er wel op dat bij het uitbeelden alleen positieve kenmerken of eigenschappen aanbod komen.

SPEL ACTIEF

bladzuigers aan het werk

speel het spel buiten **nodig** rietjes, emmers of dozen, bladeren van bomen of struiken **voor** 4 jaar en ouder

tijdsduur 10 minuten **opstelling** vrij op het speelveld

aantal 10+ **aard van het spel** competitie en behendigheid

speluitleg Verdeel de kinderen in groepjes. Elke groepje heeft een eigen emmer of doos. Verspreid over het terrein liggen de bladeren. Met hun handen op de rug en een rietje in hun mond proberen de spelers een blad aan hun rietje vast te zuigen en op die manier naar de emmer of doos van de eigen groep te transporteren. Na ongeveer tien minuten klinkt het eindsignaal en wordt er per groep de bladeren geteld.



SPEL ACTIEF

het rollend bord

speel het spel binnen **nodig** metalen of stevig plastic bord

voor 7 jaar en ouder **tijdsduur** 5 minuten

opstelling in een kring **aantal** 10+

aard van het spel reageren

speluitleg De spelers zitten in een wijde kring. De spelleider staat in het midden met het bord. Hij noemt de naam van een speler en laat dan het bord binnen de kring over de grond rollen. De genoemde speler moet opspringen, achter het bord aanhollen en proberen dit te pakken voordat het plat op de grond valt.



SPEL ACTIEF

herken je boom

speel het spel buiten in een bos **nodig** bomen, blinddoeken

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

opstelling vrij in het bos met drietallen **aantal** 9+

aard van het spel tastgevoel en raden

speluitleg De kinderen vormen groepjes van drie. Van ieder groepje krijgt één kind een blinddoek voor. De twee andere spelers brengen de blinde speler met een omweg tot bij een boom. De blinde speler mag aan de boomschors voelen, er omheen lopen en zoeken naar zijtakken, wortels en bladeren. Hij mag er ook aan ruiken. Na ongeveer 5 minuten wordt de blinde speler weggeleid door de begeleiders en enkele malen rondgedraaid. De blinddoek gaat af en nu mag deze speler proberen zijn boom terug te vinden.

eigentijds jeugdwerk • spel • creativiteit • natuurbeleving



SPEL ACTIEF

denkbeeldig touwtje springen

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

voor 4 jaar en ouder **tijdsduur** 5 minuten

opstelling in een groep **aantal** 10+

aard van het spel actief en met fantasie

speluitleg Twee spelers staan tegenover elkaar met een behoorlijke tussenruimte en houden een denkbeeldig springtouw vast. Zij beginnen te draaien en de andere kinderen springen in. De ronddraaiende bewegingen van de draaiers gaan steeds sneller of juist langzamer en de springers moeten hier hun springtempo bij aanpassen. Lukt dat? De twee draaiers kunnen ook bij een van tevoren afgesproken teken, het touw ook opeens de andere kant uit laten draaien. Voor de springers is het dus zaak om goed op de draaiers te letten.

SPEL ACTIEF

luisterspel

spel het spel binnen **nodig** een stokje en verschillende voorwerpen die geluid voortbrengen **voor** 7 jaar en ouder
tijdsduur 10 minuten **opstelling** naast elkaar in een rij
aantal 10+ **aard van het spel** rustig

speluitleg De spelers zitten naast elkaar op de grond. De spel-leider staat enkele meters achter de spelers en maakt geluiden door met een stokje tegen de verschillende voorwerpen te tikken. De spelers moeten raden welke voorwerpen die geluiden voortbrengen. Hout? Metaal, plastic of papier?



SPEL ACTIEF

kinbal

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

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

opstelling in een kring **aantal** 10+

aard van het spel kluchtig en beroep op behendigheid

speluitleg De spelers zitten in een kring dicht bij elkaar. Een van de spelers krijgt een tennisbal en klemt deze tussen kin en het bovenste deel van de borst. Op deze manier probeert hij de bal aan de buurman door te geven, die de bal op dezelfde manier ontvangt en weer doorgeeft aan de volgende speler in de kring. Door allerlei potsierlijk lichaamshoudingen roept dit spel zeker de lachlust op.



SPEL ACTIEF

blijf uit de buurt

speel het spel binnen en buiten **nodig** touw en kleine voorwerpen **voor** 7 jaar en ouder **tijdsduur** 10 minuten

opstelling in een kring **aantal** 10+

aard van het spel beroep op behendigheid

speluitleg De spelers staan in een kring. De spelleider zit gehurkt in het midden met een lang touw in zijn handen. Dicht om hem heen staan of liggen verschillende voorwerpen op de grond. De leider laat het touw met het eind over of vlak boven de grond ronddraaien. Zonder het touw te raken moeten de spelers proberen de voorwerpen bij de spelleider weg te pakken. Er mag per keer niet meer dan één voorwerp worden meegenomen.

SPEL ACTIEF

het groeiende touw

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

voor 7 jaar en ouder **tijdsduur** 15 minuten

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

aard van het spel behendigheid en snelheid

speluitleg Knip een bol touw in stukken van gelijke lengte en geef iedere speler een stuk touw. Vorm twee teams. Na het start-signaal knopen de spelers van ieder teams hun stukken touw zo snel mogelijk aan elkaar. Welke groep heeft als eerste alle touwen aan elkaar geknoopt? En welke groep heeft op deze manier, met zo kort mogelijke uiteindjes, het langste touw geknoopt?

SPEL ACTIEF

mijnenvegers

speel het spel binnen **nodig** papieren zakjes

voor 4 jaar en ouder **tijdsduur** 10 minuten

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

aard van het spel tastzin en concentratie

speluitleg De papieren zakjes worden opgeblazen, de openingen dichtgedraaid en vervolgens worden de zakjes kris kras op de vloer gelegd. Alle spelers doen hun schoenen uit, sluiten hun ogen en houden de handen op hun rug. Op deze manier lopen ze rond door het vertrek en proberen op tast met hun sokkenvoeten de opgeblazen zakjes op te sporen en met een trap van een voet te laten ontploffen.



SPEL ACTIEF

mikken met kiezelsteentjes

speel het spel binnen of buiten **nodig** 2 bekere, kiezelsteentjes

voor 5 jaar en ouder **tijdsduur** 5 minuten

opstelling in twee cirkels **aantal** 10+

aard van het spel mikken

speluitleg De kinderen zoeken ieder vijf kiezelsteentjes. De spelleider trekt vijf meter van elkaar twee cirkels van 1 meter doorsnee. Midden in die cirkels worden de bekere geplaatst. De kinderen worden in twee groepjes verdeeld en gaan rond hun eigen cirkels staan. Met hun kiezelsteentjes mikken ze op de bekere. Welke groep heeft na afloop de meeste steentjes in de beker?



SPEL ACTIEF

kniprace

speel het spel binnen of buiten **nodig** omhulsels van luciferdoosjes **voor** 4 jaar en ouder **tijdsduur** 10 minuten

opstelling met tweetallen **aantal** 10+

aard van het spel rustig en behendig

speluitleg Verdeel de groep in tweetallen. Elk tweetal krijgt het omhulsel van een luciferdoosje. De ene speler zet het omhulsel op zijn neus en probeert het op de neus van de andere speler te plaatsen, zonder de handen te gebruiken uiteraard.



SPEL ACTIEF

in de autowasstraat

speel het spel buiten op een warme dag **nodig** emmers, water, sponsen en doeken **voor** 7 jaar en ouder **tijdsduur** 10 minuten **opstelling** in rijen naast elkaar **aantal** vanaf 10 spelers **aard van het spel** rustig en grappig

speluitleg Autowasstraat is een geschikt spel voor een zomerse dag. De kinderen zitten op hun knieën met hun gezichten naar elkaar toe. Tussen hen in is een ruimte van een halve meter; dit is de autowasstraat. Een paar andere kinderen zijn de auto's en wachten bij de ingang op hun beurt; ze bewegen zich op handen en voeten kruipend vooruit. De kinderen van de wasstraat roepen bij iedere auto: 'Welk programma? Afspoelen? Inzepen? Waxen? Droogblazen?' Pas als de kruipende auto antwoord geeft mag hij de wasstraat binnen. Bij afspoelen maken de kinderen de auto nat; bij inzepen maken ze met sponsen strijkbewegingen, bij waxen cirkelbewegingen met de doeken en bij het drogen natuurlijke allemaal blazen. De kinderen die voor auto spelen kunnen zelf bepalen of hun wasbeurt uitgebreid of snel en eenvoudig moet plaatsvinden. Bij warm weer brengt het water in ieder geval verkoeling.

SPEL ACTIEF

knikkerkorfbal

speel het spel buiten **nodig** afgedankte panty, waarvan het bovenste deel nog goed is, draad, naald, p.p 10-25 knikkers
voor 7 tot en met 12 jaar **tijdsduur** 20 minuten **opstelling** vrij in de ruimte **aantal** 10+ **aard van het spel** actieve en grappig

speluitleg Leg een knoop in de panty op de plaats waar de benen beginnen. Knip de panty op ongeveer 5 centimeter onder de knoop af. Maak met een naald vier sterke draden vast aan de bovenkant. Wanneer je de draden iets naar buiten trekt krijg je een vierkantje, dat aan een boomtak gehangen wordt. Elke deelnemer krijgt 10-25 knikkers in hun samengevatte handen. Om beurten proberen ze de knikkers in één keer in de pantykorf te gooien. Met hoeveel knikkers lukt dit?

variatie Op dit knikerspel kun je variëren met twee pantykorven en twee groepen in estafettevorm. Aan het eind wordt geteld hoeveel knikkers iedere groep in hun eigen korf heeft weten te krijgen.

SPEL ACTIEF

slakken en toverdrank

speel het spel buiten of in een zaal **nodig** pan, water, groene grenadine (ranja), plastic bekertjes **voor** 4 tot en met 7 jaar

tijdsduur 15 minuten **opstelling** vrij in de ruimte

aantal 10+ **aard van het spel** snelheid

speluitleg De spelleider wijst een speler aan die voor heks speelt. Deze heks ligt in het bos te slapen, naast een ketel met groene toverdrank. Daarnaast de bekertjes. De heks dacht van deze drank sneller te kunnen werken, om daarna langer te kunnen slapen. Op dat moment sluipt een familie slakken in de richting van de slapende heks. Ze drinken allen van de toverdrank. Juist als de laatste slak een slok neemt, wordt de heks wakker. Ze gaat achter de slakken aan, maar die kunnen door de toverdrank ontzettend snel hollen. De heks probeert zoveel mogelijk slakken te vangen. De slak die als eerste aangetikt wordt is in het volgende spel de slapende heks.

SPEL ACTIEF

vakantiebeschrijvingen

speel het spel binnen of buiten **nodig** grote landkaart, doosje punaises **voor** 7 tot en met 12 jaar **tijdsduur** 20 minuten

opstelling in carré-vorm **aantal** 10+

aard van het spel aanschouwelijk en rustig

speluitleg Na een vakantie vol mooie herinneringen zijn de leden van Jong Nederland weer paraat voor de eerste groepsbijeenkomst. De leiding heeft voor deze gelegenheid in de blok-hut een grote landkaart opgehangen. De kinderen mogen één voor één van hun vakantieherinneringen vertellen, maar de leiding kiest hiervoor een bijzondere manier. Namelijk aan de hand van een letter van het alfabet. Bijvoorbeeld de letter 'F'. Kinderen die in een plaats, streek of land zijn geweest die met deze letter begint, mogen hun verhaal vertellen. Maar eerst moeten ze op de landkaart het land, de streek of de plaats aanwijzen en met een punaise markeren. In het geval van de letter 'F' kunnen dat de landen Frankrijk of Finland zijn, de lands-treek Flevopolder of de plaats Franeker.

SPEL ACTIEF

geef maar door

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

voor 4 tot en met 7 jaar **tijdsduur** 10 minuten

opstelling in rijen en in een kring **aantal** 10+

aard van het spel fantasie en mimiek

speluitleg De spelers staan naast elkaar en vormen twee rijen met een tussenruimte van twee meter, met hun gezichten naar elkaar toegekeerd. Eerst worden denkbeeldige voorwerpen overgegooid, van de ene rij naar de andere. Bijvoorbeeld een ei, een stuiterbal, een ballon of een vaas van porselein. Vervolgens vormen alle spelers een kring en geven ze voorwerpen aan elkaar door. Bijvoorbeeld een roos met stekels, een baby, een zware ijzeren bal, een sigarettenvloeijsje of een lieveheersbeestje. Hoe doe je dat? Hoe laat je zien dat iets zwaar, licht of breekbaar is? En als die ijzeren bal nu op je tenen valt? Hoe reageer je dan?

SPEL ACTIEF

paraplu als vangnet

speel het spel binnen als het buiten **nodig** 2 grote paraplu's,

2 strandballen **voor** 4 tot en met 7 jaar **tijdsduur** 5 minuten

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

aard van het spel mikken

speluitleg Het paraplu vangspel wordt met twee groepen ge-

speeld. Open de paraplu's en leg ze omgekeerd

op de grond. Op twee tot drie meter

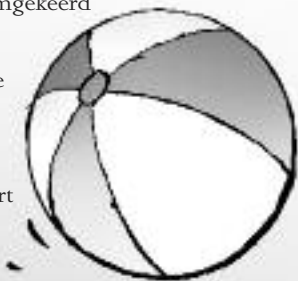
afstand wordt een lijn getrokken en de

kinderen van de groepen gaan

proberen hun strandbal in de paraplu

te laten neerkomen. Welke groep scoort

de meeste punten?



SPEL ACTIEF

lach overgooien

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

voor 6 tot en met 12 jaar **tijdsduur** 10 minuten

opstelling in een kring **aantal** 10+

aard van het spel zeer grappig

speluitleg Van de spelers in de kring heeft er één een lach op zijn gezicht en vermaakt zich kostelijk. De andere kinderen kijken heel serieus en moeten proberen hun lach in te houden. Maar opeens grijpt de lacher met twee handen naar zijn gezicht, pakt de lach beet en gooit die naar een van de andere spelers in de kring. Onmiddellijk na het gooien verdwijnt de lach op het gezicht van de gooier, maar de speler die de lach kreeg toegegooid, moet nu op zijn beurt lachen en direct daarna zijn lach doorgeven aan een andere speler. Lukt het de overige spelers om ernstig te blijven, terwijl de lacher zit te gekkenbekken? Er kan ook gevarieerd worden met droevige, verbaasde of woedende gezichten.



CREATIEF ACTIEF

sfeer aan tafel

speel het spel binnen **nodig** papieren boodschappentassen of bakpapier, scharen, verf of waskrijt, penselen

voor 4 jaar en ouder **tijdsduur** 20 minuten

aard van het spel tekenen en verven

speluitleg Met de donkere dagen in het vooruitzicht is het fijn om het gezellig te maken in de blokhut. Misschien met een activiteit als gezamenlijk koken en eten. Dan is het vooraf leuk om zelf tafellakens of wandkleden te maken. Dit kan eenvoudig met afvalmateriaal zoals papieren bruine boodschappentassen of bakpapier. Maak een prop van het bruine papier. Knijp er stevig in zodat er veel kreukels in komen. Blijf het papier afwisselend frommelen en glad strijken, zodat het zachter en kreukelig wordt. Schilder vervolgens mooie motieven op het glad gestreken papier. De geverfde kreukels zorgen voor mooie effecten. Als de verf droog is kun je het kunstwerk gebruiken als tafellaken en naderhand misschien als wandkleed.

CREATIEF ACTIEF

fluiten op een rietje

speel het spel binnen **nodig** plastic rietjes, scharen, decoratieve **materialen** zoals veren, stickers, gekleurd garen, plastic edelstenen **voor** 7 jaar en ouder **tijdsduur** 20 minuten **aard van het spel** knippen en plakken

speluitleg Neem een rietje en plet ongeveer 3 cm van een uiteinde. Vouw de zijkanten goed plat. Knip het geplette uiteinde met een schaar in een V-vorm, zodat je een mondstuk krijgt. Lijm allerlei decoratieve materialen op het rietje, zodat het er feestelijk uitziet. Blaas hard; soms moet je even wat experimenteren en het mondstuk langer of korter maken. Hoe korter het rietje, hoe hoger de toon en hoe makkelijker je kunt blazen.

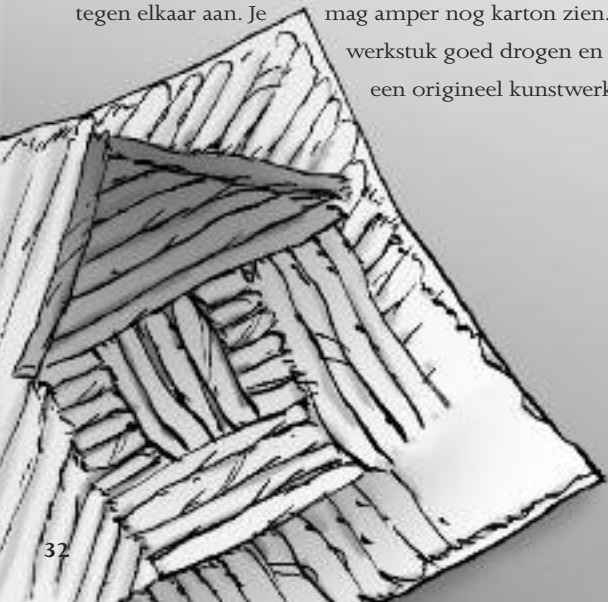
CREATIEF ACTIEF

garenkunst

speel het spel binnen **nodig** karton, viltstift, scharen, lijm en garen in verschillende kleuren **voor** 7 jaar en ouder

tijdsduur 30 minuten **aard van het spel** tekenen en plakken

speluitleg Teken een eenvoudig figuur op het karton. Smeer de gedeelten van de tekening die je wilt 'inkleuren' met lijm in. Knip de kleuren garen af die je nodig denkt te hebben en probeer de lengte daarbij goed in te schatten. Plak met de stukjes garen tekening in en druk daarbij het garen zo dicht mogelijk tegen elkaar aan. Je mag amper nog karton zien. Laat je werkstuk goed drogen en je hebt een origineel kunstwerk.



CREATIEF ACTIEF

bordspelen en een spellentafel

speel het spel binnen **nodig** zie speluitleg

voor 7 tot en met 12 jaar

tijdsduur 45 minuten **opstelling** aan knutseltafels

aantal 10+ **aard van het spel** gezellig en origineel

speluitleg Verzamel knikkers, kroonkurken, papier, stokjes, plakkertjes, stickers, steentjes, schelpen, verf, hout, dik karton en dergelijke. De dagen worden korter en de tijd van de gezelschapsspelen komt dichterbij. Niets leuker dan zelf een gezelschapspel maken van kosteloos materiaal. Een dambord, mens erger je niet, ganzenbord of een ladderspel. Bedenk eerst samen hoe het bord eruit komt te zien en ga dan aan de slag.

variatie Wanneer je ergens een oude tafel op de kop weet te tikken, kun je op het blad van deze tafel verschillende bordspelen tekenen of verven. Vervolgens goed vernissen en deze permanente spellentafel kan gedurende de koude wintermaanden een middelpunt van gezelligheid in de blokhut worden.

CREATIEF ACTIEF

een griezelklok?

speel het spel binnen **nodig** karton, oude tijdschriften, potlood, schaar, splitpennen, plaksel **voor** 7 tot en met 12 jaar
tijdsduur 45 minuten **opstelling** aan de knutseltafels
aantal 10+ **aard van het spel** sfeervol en creatief

speluitleg De kinderen gaan aan de slag met oude tijdschriften, karton en een schaar om een mooie klok te maken. Kies vooraf de vorm van de wijzerplaat: rond, vierkant, stervormig of ovaal. En knip deze uit het karton. Daarna knip je afbeeldingen uit tijdschriften, stelt hiervan een collage samen en plakt die op de wijzerplaat. De collage kan algemeen zijn, maar je kunt ook voor een thema kiezen. Bijvoorbeeld: griezelen, herfst, winter of Hollandse taferelen. Tot slot teken en knip je twee stevige wijzers die met een splitpen bevestigd worden. Laat het budget het toe dan kun je vooraf ook echte wijzers met een werkend klokmechanisme kopen. Kies je hiervoor dan is het slim om de collage op de wijzerplaat vooraf te vernissen.

CREATIEF ACTIEF

slakken om van te smullen

speel het spel binnen **nodig** bladerdeeg, knakworstjes, ei, keukenpapier en pepsels (zoute stokjes) **materiaal** oven, bakpapier, mesje **voor** 4 tot en met 12 jaar **tijdsduur** 30 minuten **opstelling** aan tafels **aantal** 10+ **aard van het spel** gezellig

speluitleg In de herfst zie je vaak slakken. Sommige mensen eten slakken, maar niet iedereen houdt ervan. Maar bij de slakken die wij hier op het oog hebben likt iedereen zich de vingers af. Laat het bladerdeeg ontdooien. Leg bakpapier op de bakplaat. Droog de knakworstjes met keukenpapier en leg ze op de bakplaat (niet te dicht bij elkaar). Verwarm de oven voor op 180 °C. Snijdt ongeveer twee centimeter brede stroken van het bladerdeeg. Losjes oprollen en als een slakkenhuisje op de knakworstjes leggen. Ei klutsen en erover strijken. Ongeveer 20 minuten in de oven bakken. Na het bakken stukjes zoute stengels als sprietjes in de slakken steken. Even laten afkoelen en smullen maar.

CREATIEF ACTIEF

slakkenkunst

speel het spel binnen **nodig** wasco, papier, glitters en lijm

voor 4 tot en met 7 jaar **tijdsduur** 30 minuten

opstelling aan knutseltafels **aantal** 10+

aard van het spel rustig en creatief

speluitleg Laat de kinderen zelf een slak tekenen met een groot slakkenhuis en dan inkleuren met wasco. Slakken laten altijd een slijmerig slakkenspoor achter en dat kan gemaakt worden met lijm en glitters.



CREATIEF ACTIEF

gevlochten slakken

speel het spel binnen **nodig** vlechtstroken, lijm, pijpenragers

voor 4 tot en met 9 jaar **tijdsduur** 30 minuten

opstelling aan knutseltafels **aantal** 10+

aard van het spel creatief, gezellig.

speluitleg Maak van vlechtstroken een extra lange muizentrap. Vooraf dus eerst twee vlechtstroken met de uiteinden dwars op elkaar plakken, de muizentrap vouwen en dan aan het einde verlengen met weer twee vlechtstroken. Op deze manier een aantal keren doorgaan. Deze extra lange muizentrap oprollen tot een slakkenhuisje en vastlijmen. Voor het slakkenlijf iets dikere vlechtstroken gebruiken en desgewenst ook verlengen.

Voor de voelsprietjes kunnen stukken pijpenragers of heel kleine muizentrapjes gebruikt worden.



CREATIEF ACTIEF

huis van Sinterklaas

speel het spel binnen **nodig** dozen, allerlei kosteloos materiaal, knutselspullen **voor** 7 tot en met 12 jaar

tijdsduur 1 uur **opstelling** aan knutselafels **aantal** 10+

aard van het spel fantasievol samenwerken

speluitleg Veel kinderen zijn wel eens in het huis van Sinterklaas geweest of hebben dit op televisie gezien. Leuk is ook om dit in het klein zelf te gaan maken. Verdeel een grote of meerdere kleine dozen in verschillende ruimtes met karton en bedenk een functie voor elke kamer. Bijvoorbeeld een postkamer, een slaapkamer, een ziekenboeg, een bakkerij, een stal voor het paard, een magazijn voor de pakjes en ga zo maar door. Bij een grote doos kunnen kleine groepjes ieder een of twee kamers maken. Denk ook aan trappen, vensters. Of een parcours waar de pieten gezamenlijk het lopen op de daken oefenen. Misschien ook wel een kabelbaan of springplank waar de knechten hun acrobatiek oefenen.

CREATIEF ACTIEF

zelfgemaakte taaitaai

speel het spel binnen of buiten **nodig** vloeibare honing, ei, zelfrijzend bakmeel, speculaaskruiden, anijszaad en zout
voor alle leeftijden **tijdsduur** 30 minuten **opstelling** rond de tafel **aantal** 10+ **aard van het spel** gezellig en smakelijk

speluitleg Taaitaai is lekker, maar zelfgemaakte taaitaai is nog lekkerder. Zet eerst klaar: 250 gram vloeibare honing, 1 ei, 350 gram zelfrijzend bakmeel 1 eetlepel speculaaskruiden, 1 theelepel anijszaad en een mespuntje zout. Vermeng eerst de honing met het ei en voeg de rest erbij. Goed mengen. Een uur in de koelkast laten opstijven. Vervolgens het deeg op een met bloem bestoven werkvlak uitrollen tot een lap van 1 cm. dikte en er figuurtjes uitsteken of in brede repen snijden. Op bakpapier in een voorverwarmde oven van 200 °C in ongeveer 15 minuten bakken.

CREATIEF ACTIEF

zwartepiet floept uit doosje

speel het spel binnen **nodig** een vierkant doosje met klep,

knutselkarton en knutselspullen **voor** 4 tot en met 9 jaar

tijdsduur 30 minuten **opstelling** aan knutselafels

aantal 10+ **aard van het spel** creatief en grappig

speluitleg Wanneer een vierkant doosje

met klep niet voorhanden is, moet dit

eerst gemaakt worden. In de

doos wordt een stevige

muizentrap bevestigd

en daarop wordt een

pietenhoofd gelijmd.

Zodra de klep geopend

wordt floept de zwartepiet als

een duveltje uit een doosje te

voorschijn.



CREATIEF ACTIEF

handen op de rug en happen

speel het spel binnen **nodig** touw, lint, snoepjes, koekjes, ontbijtkoek **voor** 4 tot en met 11 jaar **tijdsduur** 10 minuten **opstelling** door het lokaal **aard van het spel** veel beweging

speluitleg De leukste slingers bij een feest zijn de slingers die je kunt opeten. De winterperiode kenmerkt zich door de vele feesten, als Sinterklaas, kerst en carnaval. Eetbare slingers zijn bovendien grappig als onderbreking bij het versieren van het lokaal en om alvast in de stemming te komen. Span een lang koord door het vertrek en hang hieraan kleurige stukjes lint. Aan deze linten kunnen, snoepjes, plakken ontbijtkoek of koekjes met een gat opgehangen worden. Leuk om snoepjes te kiezen die passen bij het feest. **Handen op de rug en happen** maar.



CREATIEF ACTIEF

de lokroep van de mirliton

speel het spel binnen **nodig** gekleurd karton, schaar, tape, vloeipapier, crêpepapier, kleurstiften **voor** 7 tot en met 11 jaar
tijdsduur 30 minuten **opstelling** zittend aan tafels
aard van het spel gezellige knutselactiviteit

speluitleg Knip uit het gekleurde kartonpapier een vierkant van 20 bij 15 cm. Rol dit op en plak de koker met tape vast, waarna je in de bovenzijde een driekantige blaasopening maakt. De beide zijanten worden met vloeipapier dichtgeplakt. Breng met kleurstiften motieven aan op de koker. Afhangende slingers van gekleurd crêpepapier die aan het einde van de mirliton bevestigd worden, vormen een fraaie afronding. Wanneer je door de blaasopening in je 'dwarsfluit' neuriet ontstaat een trillend geluid. Een uitdaging om daarna een gezamenlijk muzikaal optreden te organiseren.

CREATIEF ACTIEF

veranderende kleuren

speel het spel binnen **nodig** wit karton, gekleurd papier, passer, schaar, potlood, viltstiften, lijm, perforator, stok van 6 mm dik, zaag, puntenslijper **voor** 7 tot en met 11 jaar **tijdsduur** 30 minuten **opstelling** zittend aan tafels **aard van het spel** rustig

speluitleg Draaiende tollen trekken met hun wisselende kleuren de aandacht. 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 roterend met hun variërende bonte kleurenpracht de kinderen verrassen.

CREATIEF ACTIEF

een mooie herfstbui

speel het spel binnen **nodig** tekenvellen, potloden, stiften, witte kleurpotloden **voor** 9 jaar en ouder

tijdsduur 30 minuten opstelling aan tafels **aantal** 10+

aard van het spel artistiek en rustig

speluitleg De kinderen tekenen zichzelf buiten in een flinke regenbui. Het beste is dat ze beginnen met zichzelf te tekenen, gekleed in een felkleurige regenjas, broek, laarzen en zo verder. Daarna kunnen ze met zwart en grijs gaan werken om donkere wolken en luchten aan te brengen, maar ook een donkere bodem met weerspiegelende regenplassen. Lichtcontrasten maken een donkere tekening extra mooi. Teken vervolgens met een wit potlood de regenstralen en de regendruppels en vergeet niet de kringetjes in de waterplassen.

CREATIEF ACTIEF

tags van graffiti

speel het spel binnen of buiten **nodig** spuitbussen verf, wasco, tekenvellen, hout **voor** 12 jaar en ouder **tijdsduur** 1 uur

opstelling vrij **aantal** 10+

aard van het spel vernieuwend en creatief

speluitleg De kinderen gaan een tag maken: een herkennings-tekening van de maker of een handtekening in graffiti. Eerst oefenen ze hun tag op papier met wasco. Hierbij geven ze elkaar adviezen. Uiteindelijk spuit iedereen zijn tag op een stuk hout. Misschien kunnen deze graffiti kunstwerken een plaats in het seniorenlokaal krijgen.

CREATIEF ACTIEF

lol in pyjama

speel het spel binnen **nodig** een pyjama per kind, verfspullen, papier, groot spiegel **voor** 7 jaar en ouder

tijdsduur 45 minuten **opstelling** aan tafels

aantal 10+ **aard van het spel** grappig en origineel

speluitleg Om te beginnen trekken alle kinderen hun van huis meegebrachte pyjama aan. Maar niet gewoon, nee want de benen zitten in het pyjamajasje en de broek om het bovenlijf. Lukt het trouwens om je hoofd door een van de broekspijpen te wringen? Of je verzint een andere gekke oplossing. Want gek is het, maar wel origineel. En dat moet natuurlijk vereeuwigd worden. Met verfspullen en papier en schilderen de kinderen zichzelf. Door daarbij af en toe in de spiegel te kijken, wordt dit allemaal ook nog eens levensecht.

CREATIEF ACTIEF

lichtspel op je gezicht

speel het spel binnen **nodig** wasco, zaklamp, papier

voor 9 jaar en ouder **tijdsduur** 45 minuten

opstelling met duo's **aantal** 10+

aard van het spel aandachtig en artistiek

speluitleg Maak het lokaal donker en leg de zaklamp op het tafeltje gereed. Aan weerskanten van het tafeltje komen stoelen. Vorm duo's en laat telkens twee kinderen tegenover elkaar plaats nemen. Het eerste kind neemt de zaklamp en schijnt op het gezicht van het andere kind. Het licht kan van opzij, van boven, recht van voren of van onderen op het gezicht schijnen. Terwijl ze goed kijken hoe het gezicht met het lichtspel tegenover hen er uit ziet, moeten de kinderen proberen dit met wasco op papier te zetten. Welke delen van het gezicht zie je goed, welke vaag en welke helemaal niet? Let ook vooral op de schaduwen bij de neus, oren, ogen of kin. De uitkomst van deze schildermarathon kan heel verrassend zijn. Om de tekenactiviteit niet te lang te laten duren, kan er afhankelijk van het aantal deelnemers, met meerdere tafels en zaklampen gewerkt worden.

CREATIEF ACTIEF

de prins en de vampier

speel het spel binnen **nodig** blinddoeken

voor 7 jaar en ouder **tijdsduur** 20 minuten

opstelling in een kring **aantal** 10+ **aard van het spel** spannend

speluitleg In veel verhalen fungeert een prins en in dit verhaal heeft de vampier de schat van een dergelijke prins gestolen. De edelman gaat die schat natuurlijk terug halen in de sombere burcht van de vampier. De griezelige bloedzuiger is op dat moment even weg. Op het moment dat de prins in de burcht aan het zoeken is komt de vampier echter juist terug en merkt dat er iemand in zijn kasteel is en hij gaat hem zoeken. De kinderen staan in een kring en de spelleider wijst een prins en een vampier aan. Allebei krijgen ze een blinddoek voor en moeten ze op de gang gaan staan. Terwijl de vampier en de held op de gang staan nemen de kinderen in de kring elkaars handen vast. Iedereen houdt op dezelfde manier de handen vast, behalve de twee kinderen die de deur van de burcht vormen. De spelleider laat de prins en de vampier binnen en leidt hen in de kring. De prins moet proberen zo snel mogelijk de deur te vinden en onder de armen door naar buiten glippen, maar de vampier is op zoek naar de indringer. Lukt het de held om met zijn schat de burcht te verlaten voordat hij aangetikt wordt?

CREATIEF ACTIEF

kaarsfiguren om te versieren

speel het spel binnen **nodig** kaarsen, ruime schaal, lucifers, naald, gekleurde woldraad **voor** 8 jaar en ouder

tijdsduur 30 minuten **opstelling** aan de knutseltafels

aard van het spel vol verrassingen

speluitleg Vul de schaal met water. Steek kaarsen van verschillende kleuren aan en laat die even branden. Zodra er voldoende kaarsenvet gesmolten is laat je dit in de schaal met water druppelen. Als het hete vet met het koude water in aanraking komt, stolt het in allerlei grillige en soms originele figuren. Je kunt ze meteen uit het water halen. Wil je deze kleurige kaarsfiguren ophangen, dan prik je met een hete naald een gaatje in het gestolde kaarsenvet. Je kunt dan door het gaatje een kleurig woldraad steken en hiermee het figuur ophangen. Bijvoorbeeld in een groene sparrentak als kerstversiering.

CREATIEF ACTIEF

grappige zakdoeken

speel het spel binnen **nodig** witte zakdoeken, textielstiften, kleurplaten, strijkijzer **voor** 7 jaar en ouder

tijdsduur 30 minuten **opstelling** aan de knutseltafels

aard van het spel origineel en verrassend

speluitleg Ieder kind krijgt een witte zakdoek. Op de tafels komen textielstiften en kleurplaten. Met de stiften kunnen de kinderen naar eigen idee een tekening op de zakdoek aanbren- gen. Ook kunnen ze een kleurplaat of een gedeelte ervan, over- trekken op de zakdoek. Even laten drogen en dan worden de zakdoeken met een warm strijkijzer gestreken. Deze grappige zakdoeken van eigen makelij kunnen daarna ook gewassen worden.



CREATIEF ACTIEF

sssst... een standbeeld

speel het spel buiten **nodig** verkleedkleden en schmink

voor 12 jaar en ouder **tijdsduur** onbepaald

opstelling alleen of met een groepje

aantal 10+ **aard van het spel** beheersing van de spieren

speluitleg Op een koopzondag of tijdens een (oranje)markt dossen de kinderen zich uit als levende standbeelden. Ze stellen zich op in de winkelstraten of op een plein waar veel mensen passeren. Vooraf oefenen is aan te raden. Informeer ook even bij de gemeente of je voor deze activiteit een vergunning moet aanvragen. En vergeet niet een omgekeerde hoed of een pot, waar de passanten een geldstuk in kunnen gooien.

\Maar gek, zodra het geld in de hoed of pot rinkelt, knikt het roerloze standbeeld even dankbaar met zijn hoofd.



CREATIEF ACTIEF

strandtafereel

speel het spel binnen **nodig** stevig papier, schaar, behangerslijm, lijmstift, droog zand, stukjes stof

voor 4 tot en met 7 jaar **tijdsduur** 45 minuten

opstelling aan tafels **aantal** 10 + **aard van het spel** knutselen

speluitleg Smeer een blad papier in met behangerslijm en strooi er het zand over. Schud het overtollige zand eraf en je hebt een mooi stukje strand. Knip van stukjes stof rechthoekjes voor de badlakens en plak die met de lijmstift op het strand. Natuurlijk moeten er ook nog badgasten op het strand komen liggen. Die kun je maken van papier of je neemt poppetjes van lego of playmobil. Hier en daar een tasje, een luchtbed of een strandbal, maakt het tafereel nog echter.

CREATIEF ACTIEF

variaties met bladerafdrukken

speel het spel binnen **nodig** zie speluitleg

voor 6 tot en met 12 jaar **tijdsduur** van 30 tot 60 minuten

opstelling aan tafels **aantal** 10+

aard van het spel knutselen met fantasie

speluitleg Verzamel boombladeren, gips, wit papier, zwart papier, boetseerlei, tandpasta, stempelkussen, schoensmeer, fixeerspuit, inkt in diverse kleuren. Afdrukken van boombladeren kunnen in veel variaties gemaakt worden. Bij een gipsafdruk moet eerst het blad aan de nerfzijde licht met vaseline worden ingestroken. Met boetseerlei vervolgens een muurtje bouwen rond het blad en binnen het muurtje volgieten met stevig aangemaakte (dus niet te natte) gips. Na het drogen worden de klei en het boomblad verwijderd en hou je een gipsblad over. Bij het spatwerk leg je de platte bladeren op vellen papier. Om ze goed vlak op het papier te houden kunnen je er steentje op leggen. Dan met de fixeerspuit de inkt in diverse kleuren rond de rand van de bladeren spuiten. Mooie bladeromtrekken is het resultaat. Door dun tandpasta op het blad te strijken en dit omgekeerd voorzichtig op zwart tekenpapier te drukken, krijg je ook een mooi resultaat. Tot slot kun je een blad voorzichtig met een kleur schoensmeer naar keuze insmeren en dit op wit papier drukken.

NATUUR ACTIEF

heksenbos

speel het spel in het bos **nodig** geen materialen

voor 4 tot en met 7 jaar **tijdsduur** 20 minuten

opstelling verspreid over het speelterrein

aard van het spel actief in groepsverband

speluitleg De kinderen vormen twee groepen. Één groep spelers zijn de heksen, de andere groep speelt voor boom. Er is iets gekks gebeurd in heksenland, want de toverkollen moeten op reis naar de andere kant van het bos, maar hun bezems willen niet vliegen. Na de toverspreuk zijn de heksen bovendien zo stijf als een bezemsteel. Alleen hun voeten en de stijve benen bewegen als ze door het bos op pad gaan. De andere spelers staan verspreid op het speelterrein (niet te ver van elkaar) en zij zijn de bomen. Precies op het moment als de heksen aan hun tocht beginnen, steekt er een storm op en de boomspelers bewegen met hun bovenlijf en armen woest heen en weer. Hun voeten moeten echter roerloos op de grond blijven staan. De heksen met hun stijve benen moeten tussen al die woest waaiende boomtakken naar de andere kant van het bos zien te komen. Wordt een heks aangeraakt, dan moet die terug naar het startpunt. Na het eerste spel worden de rollen omgedraaid en veranderen de bomen in heksen en de heksen in bomen.

NATUUR ACTIEF

puzzeltocht

speel het spel buiten **nodig** dun wit karton, materiaal om te plastificeren, viltstiften, platte dozen, schaar, potloden, schrijfblokjes **voor** 7 tot en met 11 jaar **tijdsduur** 30 minuten

opstelling in groepjes **aard van het spel** speurtocht

speluitleg De leiding tekent vooraf met viltstiften de routes op de stukken karton, waarna het karton geplastificeerd wordt en in puzzelstukken geknipt. De puzzelstukken van één puzzel worden telkens in een platte doos met deksel gestopt. Iedere groep krijgt dus een doos met een verknipte puzzel. Om te weten hoe de route loopt moeten de spelers vóór het vertrek van hun puzzelstukjes één geheel vormen. Als ze op pad gaan krijgt iedere groep nog een potlood en een schrijfblokje. Moeten er onderweg opdrachten uitgevoerd worden, dan kan dat op de routekaarten aangegeven worden met een sterretje. De opdrachten moeten dan wel per groep op een bijgevoegd papier beschreven worden. Of de beschrijvingen zijn te vinden langs de route. Wie de meeste opdrachten goed heeft wint natuurlijk. Opdrachten kunnen zijn: iets vreemds in een etalage ontdekken, het aantal ramen in een kerkgebouw tellen, het aantal winkels opschrijven dat ze passeren of bij de schoenenwinkel het aantal schoenen in de etalage tellen.

NATUUR ACTIEF

je eigen barometer

speel het spel binnen **nodig** schaalte, lege plastic fles van frisdrank, papier, plakband, pen **voor** 11 jaar en ouder
tijdsduur 30 minuten **opstelling** in groepjes aan knutselafels
aard van het spel leerrijk en verrassend

speluitleg Het weer voorspellen is altijd een grote wens van onze voorouders geweest en barometers waren daarbij een hulpmiddel. De kinderen gaan aan de slag met het vervaardigen van een eigen barometer. Vul het schaalte iets meer dan de helft en de fles driekwart, met water. Met de duim op de opening van de fles drukken, deze dan snel omkeren en in het schaalte met water plaatsen. Van het papier een strook knippen en deze in de lengte op de fles plakken. Met de pen kun je het waterpeil aangeven en verder nog enkele streepjes boven en onder het waterpeil. Omdat het water niet uit de fles kan lopen, zal de luchtdruk het waterpeil bepalen. Daalt de luchtdruk, dan daalt ook het water in de fles en kun je warm en vochtig weer verwachten. Stijgt het waterpeil door een toename van de luchtdruk, dan wordt het koeler en droger weer. Na verloop van tijd zal er natuurlijk wel wat water in het schaalte verdampen.

NATUUR ACTIEF

beverkolonie in actie

speel het spel in een bos **nodig** stokjes, hoepels of touw

voor 4 tot en met 7 jaar **tijdsduur** 20 minuten

opstelling met duo's **aard van het spel** actief in groepsverband

speluitleg De kinderen spelen de bevers in de natuur na. Ze verzamelen in het bos een flink aantal stokjes. Vervolgens vormen ze tweetallen die ieder hun eigen burcht gaan maken. Dat kan van een hoepel of van een stuk touw dat in een cirkel op de grond wordt gelegd. In het midden van al die cirkels van de duo's bevindt zich een grote cirkel. Alle cirkels moeten even ver van de middencirkel verwijderd zijn. In de middencirkel komen alle verzamelde stokjes te liggen. De duo's nemen in de eigen cirkel plaats. Op een signaal gaan ze allen tegelijk op pad om in het midden telkens één stokje per persoon te halen en naar hun eigen burcht te brengen, net zo lang tot alle stokjes in het midden op zijn. Heeft het snelste beverduo ook de meeste stokjes verzameld?

NATUUR ACTIEF

stok trekken

speel het spel in het bos **nodig** stokken **voor** 10 jaar en ouder
tijdsduur 20 minuten **opstelling** met tweetallen
aard van het spel actief en competitief bosspel

speluitleg De kinderen zoeken in het bos stevige stokken. Er worden tweetallen gevormd en ieder tweetal trekt op de grond een cirkel van ongeveer anderhalve meter doorsnee. Eén speler neemt in de cirkel plaats en de andere speler staat erbuiten.

Beide spelers nemen een uiteinde van hun stok vast. De speler buiten de cirkel probeert zijn duospeler uit de cirkel te trekken. Als dit lukt worden de rollen omgedraaid.



NATUUR ACTIEF

de bewegende cirkel

speel het spel in het bos **nodig** stokken van ongeveer 1,5 tot 2 meter lang en een fluit **voor** 10 jaar en ouder
tijdsduur 20 minuten **opstelling** in een cirkel
aard van het spel reactiesnelheid testen

speluitleg Alle spelers zoeken een stok en gaan hiermee in een cirkel staan, met een onderlinge tussenruimte van anderhalve meter. De spelers houden met gestrekte arm de stok rechtop vast. De stok moet op de grond steunen en die plaats blijven innemen, zonder om te vallen. Zodra de spelleider een fluitsignaal laat horen moeten alle speler de stok los laten en snel naar de stok van de rechterbuurman grijpen voordat die omvalt. Voor de oudere kinderen kan een onderlinge afstand van drie meter aangehouden worden.

variatie De oudere kinderen houden hun stok verticaal op de grond en proberen, terwijl ze de stok blijven vasthouden, onder de eigen arm door te kruipen.



NATUUR ACTIEF

maxi mikado

speel het spel in het bos **nodig** 30 takken met een lengte tussen de 80 en 100 centimeter **voor** 12 jaar en ouder

tijdsduur 20 minuten **opstelling** met tweetallen

aard van het spel groepsactiviteit met wedijver

speluitleg Tweetallen verzamelen in het bos ieder dertig takken. Deze moeten zo recht mogelijk zijn. Verder kunnen ze ook enkele gevorkte takken of takken met een krom uiteinde zoeken. Deze takken kunnen als hefstok bij het mikadospel dienen. De eerste speler houdt de verticale bundel takken, die op de grond rust, in zijn armen en laat die alle takken gelijktijdig los. Voor de veiligheid wel even opzij springen. De speler mag dan proberen een of meerdere takken van de stapel te pakken zonder dat de andere takken bewegen. Eventueel mag hierbij een hefstok gebruikt worden om takken op een moeilijke plaats van de stapel te wippen. Pas op voor gevaarlijke situaties bij wegvliegende stokken. Beweegt er echter een stok, dan is de andere speler aan de beurt. Wie van hen twee heeft op het einde van het spel de meeste takken? Omdat de meeste punten gescoord kunnen worden bij de aanvang van het spel, moet het tweetal nog een spel spelen waarbij dan de andere speler mag beginnen.

NATUUR ACTIEF

voelen met je voeten

speel het spel in het bos **nodig** blinddoeken, herfstbladeren, kiezelstenen, mos, takjes, zandgrond **voor** 4 tot en met 7 jaar
tijdsduur 20 minuten **opstelling** in een rij naast elkaar
aard van het spel verfijnen van tastzin

speluitleg Een helft van de groep wordt geblinddoekt en de andere kinderen leiden hen rond. Eerst is iedereen stil en luistert naar de bosgeluiden. Fluit daar een vogel? En dat kraken, is dat van een boomtak? Dan wordt gewisseld van blinddoeken en krijgen de kinderen allerlei voorwerpen aangereikt. Hoe ruikt een dennenappel? En hoe ruikt gras en zand? De blinddoek wordt weer gewisseld en nu komt het voelen aan bod. Is dat boomschors? En die gladde voorwerpen, dat moeten eikels zijn; met en zonder dopje. Tot slot wordt na de wisseling geproefd. Zijn dat tamme kastanjes? Of walnoten? Als het spel is afgelopen houden alle spelers in twee groepen hun geopende handen op de rug. Ze krijgen allen een dropje en moeten zonder kijken raden wat ze in hun hand hebben. Niet te raden? Dan maar met de ogen dicht proeven. Dat moet lukken.

NATUUR ACTIEF

balgooiend door het bos

speel het spel in het bos **nodig** bal, papier, pen

voor 10 jaar en ouder **tijdsduur** 20 minuten

opstelling in groepjes **aard van het spel** actie en competitie
in de buitenlucht

speluitleg Aan de rand van het bos gaan de kinderen met twee ploegen van start. Om beurten gooien de spelers van iedere groep met de bal een eind het bos in. Raken ze een boomstam of boomtak, dan zijn ze af en mag een speler van de andere groep verder gaan. De bedoeling is per groep zoveel mogelijk worpen te laten noteren voor het einde van het bos bereikt wordt. De worpen worden door de spelleider genoteerd.

variatie Zijn er weinig bomen in het bos, dan kunnen de spelers van beide ploegen beter ieder met een bal om beurten gooien. In dat geval is het de bedoeling om met zo weinig mogelijk worpen het einde van het bos te bereiken.

NATUUR ACTIEF

schakel je fantasie in

speel het spel in het bos **nodig** allerlei voorwerpen uit een

herfstbos **voor** 4 tot en met 7 jaar **tijdsduur** 30 minuten

opstelling in een kring **aard van het spel** fantasie stimuleren

speluitleg De kinderen zoeken in het bos naar eikels, eikeldopjes, dennenappeltjes, takjes, boomschors, mos, bladeren en eventueel bloemen. Ga met hen in een kring zitten en neem één voor één de voorwerpen in de hand en vraag waar je ze voor zou kunnen gebruiken. Dat eikeldopje, daar kan natuurlijk een elfje soep uit drinken. Of een kabouter zou het dopje als hoedje kunnen gebruiken. En die late pluizenbol dan? Die kunnen de kaboutervrouwjes als poederkwast gebruiken. Ook kunnen de getoonde voorwerpen gecombineerd worden. Van takjes en boomschors, daar kun je toch een hutje van maken voor de veldmuisjes, en dan zouden ze op een bedje van mos kunnen slapen onder een dekentje van bladeren. Van eikels en dennenappeltjes kun je toch een mooi tuintje voor de kabouters maken. De spelleiding geeft enkele voorbeelden en stimuleert de kinderen om hun eigen fantasie te gebruiken.

NATUUR ACTIEF

vogelverschrikker als blikvanger

speel het spel buiten **nodig** strohalmen, 2 stokken, touw, oude jas, broek, hoed **voor** 7 tot en met 10 jaar

tijdsduur 60 minuten **opstelling** in groepjes van 5 kinderen
aard van het spel creatief

speluitleg Voordat de strohalmen verwerkt kunnen worden, moeten ze 24 uur in het water worden gelegd. In veel boeren-gezinnen werden vroeger van zulke, door het water soepel gemaakte strohalmen, stropoppen voor onder de dakpannen gemaakt. Deze stropoppen dienden om tocht op de zolders of de vliering tegen te gaan. In een handvol strohalmen werd dan in het midden een knoop gelegd en de uiteinden werden afgeknipt op ongeveer de lengte van een dakpan. Op deze manier ontstond een soort strowaaier. Behalve voor onder de dakpannen werden de strowaaiers ook voor creatieve doeleinden gebruikt. Bijvoorbeeld om poppen van stro te maken met ogen, mond en neus. Natuurlijk werden er met grotere bossen stro ook grote poppen gemaakt, zoals vogelverschrikkers op het land of in de vruchtenboomgaard. Voor zo'n vogelverschrikker dienden meestal twee gekruiste en stevig gesjorde stokken als basis. Met een groep kinderen een dergelijke vogelverschrikker van stro maken, met hoed en oude jas en broek, die een plaats krijgt langs de ingang van het clubgebouw, zal veel bekijks trekken.

NATUUR ACTIEF

herfstkunstwerkjes

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

voor 7 tot en met 10 jaar **tijdsduur** 60 minuten

opstelling individueel **aard van het spel** creatief knutselen

speluitleg Verzamel herfstbladeren, wit tekenpapier, kleurpotloden of wasco, schaar, lijm, kastanjes of eikels, handboortje, dun touw of draad. Zoek zo veel mogelijk herfstbladeren van verschillende loofbomen. Maak groepjes van de bladeren met dezelfde vorm en leg ze in volgorde van klein naar groot. Zoek vlakke en droge bladeren uit en leg ze ondersteboven met daarop een vel tekenpapier. Druk met een hand het papier en het blad vast, zodat ze niet bewegen en kras hier overheen met een kleurpotlood of wasco. De nerven van het blad worden nu zichtbaar. De kinderen kunnen de naam opzoeken van de boom waarbij het blad hoort en dit erbij schrijven. Knip de gekraste bladeren uit het papier en bevestig ze met lijm aan een dode tak of op een boom die op een stuk karton is getekend. Op deze manier maken de kinderen hun eigen herfstkunstwerkje.

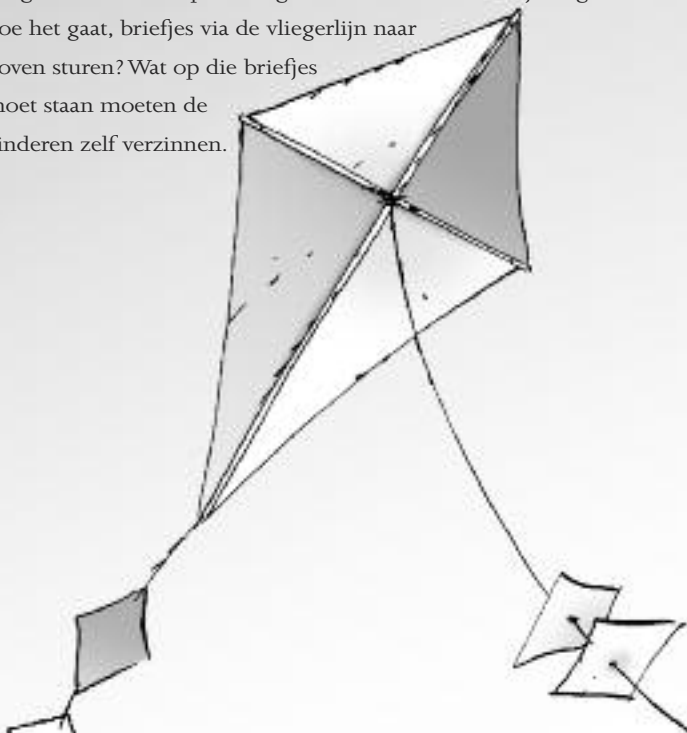
variatie De papieren bladeren kunnen ook aan een draad geregen worden, telkens afgewisseld met bijvoorbeeld stukjes van groene rietjes, een kastanje of een eikel waarin gaatjes zijn geboord. Op deze manier krijg je een mooie herfstslinger.

NATUUR ACTIEF

vliegeren

speel het spel buiten **nodig** vliegerpapier, stokjes, vliegertouw, tape of lijm **voor** 7 tot en met 10 jaar **tijdsduur** 60 minuten **opstelling** met tweetallen **aard van het spel** handvaardigheid

speluitleg Het najaar met veel wind is bij uitstek de tijd om te vliegeren. Maak een paar vliegers en test die uit. Weet je nog hoe het gaat, briefjes via de vliegerlijn naar boven sturen? Wat op die briefjes moet staan moeten de kinderen zelf verzinnen.



NATUUR ACTIEF

bosdiploma

speel het spel in het bos **nodig** computer en printer

voor 7 tot en met 10 jaar **tijdsduur** 60 minuten

opstelling met tweetallen **aard van het spel** leerzaam en creatief

speluitleg Voor het behalen van een bosdiploma is het najaar een uitermate geschikte tijd. Immers, de kleurrijke en snel veranderende omgeving van een herfstbos leent zich goed voor een ruim aanbod aan spelen. Een bosdiploma zelf is gemakkelijk op de computer te ontwerpen en kan vervolgens in de gewenste aantallen uitgeprint worden. Op de achterzijde van het bosdiploma kan de leiding allerlei activiteiten vermelden die in het bos gespeeld kunnen worden. In dit Samen Spelenboekje kan de spelleiding een keuze maken uit het spelaanbod, aangepast aan de leeftijdsgroep. De bosspelen kunnen eventueel aangevuld worden met een bostocht, waarbij een boswachter of een natuuroppzichter vertelt over de verschillende aspecten van de natuur. Leuk is ook om aan het eind van zo'n tocht de boswachter de bosdiploma's te laten uitreiken aan de kinderen.

NATUUR ACTIEF

alfabettocht

speel het spel in het bos **nodig** schrijfblokjes en balpennen

voor 10 jaar en ouder **tijdsduur** 60 tot 90 minuten

opstelling in groepjes van 5 à 6 kinderen

aard van het spel speurtocht

speluitleg Een speurtocht die begint in het clublokaal en eindigt in een bos, kan als 'alfabettocht' worden gelopen. Na de start bijvoorbeeld door een woonwijk lopen. Kies hierna een route langs een beek of door een gebied met volkstuintjes, om tot slot in het bos te eindigen. Stel twee groepen samen die afzonderlijk de tocht lopen. Onderweg moeten de deelnemers aan de hand van een letter uit het alfabet zoveel mogelijk namen van dingen, planten of dieren zoeken. Iedere groep krijgt een pen en een schrijfblokje. Op iedere bladzijde komt een letter van het alfabet. De letters C, Q, X en Y kunnen worden overgeslagen. Wat de letter A betreft zien de deelnemers in het clublokaal bijvoorbeeld een afwasbak. In de woonwijk zien ze een auto of een man met een alpinopet. Langs de beek of in het volkstuintje een akker of een appelboom. En in het bos tenslotte misschien een Amerikaanse eik, een aardmuis of een Aca-cia. Welke groep heeft de beste speurders?

variatie De alfabettocht kan zich ook beperken tot het bos. Natuurlijk wordt in dat geval het aantal planten of dieren met een bepaalde letter aanmerkelijk minder.

NATUUR ACTIEF

lange armen

speel het spel in een bos **nodig** 2 of 3 fietsbinnenbanden, 5 voorwerpen uit het bos, mandjes met een hengsel
voor 10 jaar en ouder **tijdsduur** 60 tot 90 minuten **opstelling**
groepjes **aard van het spel** competitie en krachtsinspanning

speluitleg Maak twee of drie binnenbanden van een fiets aan elkaar vast. Maak groepjes van ongeveer 6 kinderen. Eén uiteinde van deze 'rekker' wordt aan een boomstam vastgemaakt. Aan het andere uiteinde neemt een speler in de band plaats. Let op dat het ventiel zich niet aan de voorzijde van deze band bevindt. Juist buiten reikafstand van de persoon in deze 'rekker' worden op de grond vijf voorwerpen uit het bos naast elkaar geplaatst. Bijvoorbeeld een grote dennenappel, een stuk tak, een zakje met eikels, een zakje met kastanjes en een zakje met beuken- of hazelnoten. Elke speler moet nu met het mandje vanaf de boom in de richting van deze voorwerpen lopen. Door de banden uit te rekken moet de speler proberen de voorwerpen één voor één op te rapen en in het mandje te leggen. Spelers met lange armen zijn natuurlijk in het voordeel. Valt iemand echter voorover, dan moet die persoon terug naar de boom en opnieuw starten. Wie krijgt de vijf bosproducten binnen de kortste tijd in zijn mandje?

NATUUR ACTIEF

kleurrijk tapijt

speel het spel binnen **nodig** 4 lange palen, korte palen, mos, zand, riet, stro, keien, kiezelstenen, boomschors, dunnen takken, klei **voor** 14 jaar en ouder **tijdsduur** 60 tot 90 minuten **opstelling** in een groep **aard van het spel** creatief en artistiek

speluitleg De kinderen willen hun eigen hoek in het clubgebouw een ander gezicht geven. Misschien een natuur tapijt dat bezoekers welkom heet? Of wie weet is er binnenkort een ouderavond of een open dag, waarbij de bezoekers op een bijzondere manier ontvangen worden. Vorm van vier palen van 2.10 meter lengte een vierkant en verdeel dit met dunnere paaltjes van 70 cm lengte 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 inkrassen. Deze kleitablet krijgt bijvoorbeeld een plaats op het gras.

variantie Maak je dit welkomsttapijt buiten, dek het dan bij hevige regenval af met plastic.

NATUUR ACTIEF

wie niet weg is...

speel het spel in een bos **nodig** hoepel, blinddoek, fluit, eventueel wasknijpers, oude gordijnen of lakens

voor 14 jaar en ouder **tijdsduur** 60 minuten **opstelling** in groepjes van 5 à 6 personen **aard van het spel** sportief

speluitleg Eén speler staat in de hoepel en krijgt een blinddoek voor. Hij roept: 'Tien tellen in de jungle!' en begint te tellen: 'Tien, negen, acht, zeven...' enzovoorts. De andere spelers moeten de zoeker eerst aantikken en dan weghollen om zich te verstoppen. Bij 'één' aangekomen mag de blinddoek af en moeten alle spelers stokstijf op hun plaats blijven staan. De zoeker roept nu de namen af van de kinderen die te zien zijn. Hierbij mag hij niet uit zijn hoepel. Van hoeveel spelers kan hij de namen noemen? Is er weinig verstopgelegenheid in het bos, dan kan, zeker bij jongere leden, de leiding een handje helpen door met wasknijpers wat oude gordijnen of lakens op te hangen.

variantie Hetzelfde spel kan ook gespeeld worden als de zoeker zijn hoepel mag vastpakken en er mee gaat lopen. In de tijd als de zoeker loopt, mogen de andere spelers zich ook verplaatsen. Tijdens het verplaatsen van de hoepel, fluit de spelleider en zo lang de fluit hoorbaar is, mogen de spelers vluchten. Zodra echter het fluitsignaal stopt moet iedereen weer stokstijf staan.

NATUUR ACTIEF


gebruik je zintuigen

speel het spel in het bos **nodig** zaklampen, fluiten, briefje met morsetekens **voor** 10 jaar en ouder **tijdsduur** 60 minuten

opstelling groepjes van 5 personen

aard van het spel spannend

speluitleg Dit bosspel is bedoeld om in het donker te spelen. Afhankelijk van de grootte van de groep worden er subgroepjes gevormd. Van ieder groepje ontvangt één speler een zaklamp en een fluit. Dit zijn de aanvoerders. De andere spelers ontvangen een briefje waarop voor één groepje bijvoorbeeld de lichtflitsen: 'groot-klein-groot-klein' staan (in morsetekens is dat: -.-.). Ook de aanvoerder met de zaklamp ontvangt een briefje, want ook hij maakt deel uit van zijn groepje. Andere lichtflitsen voor de drie andere groepjes kunnen zijn: (-.), (-) of (-.-) De spelers mogen elkaar de briefjes niet laten lezen. Ze verdelen zich

 in het bos. Na het startsignaal moeten de aanvoerders proberen om met hun zaklampen via de afgesproken lichtsignalen de spelers van hun groepje bij elkaar te krijgen. Dat betekent dat de spelers goed moeten uitkijken in het donker of ze de afgesproken lichtsignalen van hun groepje kunnen ontdekken. Hierop moeten ze zorgen in zo'n kort mogelijke tijd het groepje compleet te krijgen. Een fluitsignaal van de aanvoerder maakt duidelijk als het zover is. De spelleiding controleert aan de hand van het morsetekens op de 72 briefjes of de samenstelling van de groepjes klopt.

NATUUR ACTIEF

boshonkbal

speel het spel in een bos **nodig** bosmateriaal

voor 10 jaar en ouder **tijdsduur** 60 tot 90 minuten

opstelling in groepjes van 5 **aard van het spel** ruig en improviserend

speluitleg Boshonkbal wordt gespeeld met materiaal uit het bos. Met al die bomen die in de weg staan, krijgt het spel een extra uitdaging. Misschien kunnen de spelers de boomstammen gebruiken om de bal te laten afketsen. En de bal? Die moet ook in het bos gezocht worden, bijvoorbeeld een grote dennenappelpel. En een dorre tak als slagwapen. Ook het speelterrein kan met dor hout uitgezet worden, want groene takken die laten Jong Nederlanders intact. Wedden dat dit een ruig spel wordt, waarbij ijverig geïmproviseerd moet worden.



NATUUR ACTIEF

wormentijd

speel het spel buiten en binnen **nodig** schep of riek, water, potjes met aarde, verf, zand en papier **voor** 4 tot en met 12 jaar **tijdsduur** 30 minuten **opstelling** buiten vrij in de ruimte, binnen tafels **aantal** 10+ **aard van het spel** leerzaam en verrassend

speluitleg Ga eerst met de groep naar buiten om wormen te verzamelen. Een riek, schep en water helpen om ze te vinden. Stop in elk potje minimaal 1 worm. Op elke knutseltafel komt een potje te staan en de kinderen maken een mooi schilderij van een worm. Leuk is om op de natte verf zand te strooien, zodat de geschilderde worm echt door zand lijkt te kruipen. Tussendoor kun je de vragen van kinderen beantwoorden over wormen. Bijvoorbeeld wat doen wormen? Wat eten ze? Waar vinden ze eten? Wel handig als de spelleiders dit van tevoren zelf even opzoeken.

BEGELEIDING IN DE PRAKTIJK

nieuwe ronde, nieuwe kansen

Het einde van de zomervakantie betekent tevens het opstarten van het nieuwe verenigingsjaar en dus een nieuw clubseizoen. Als vrijwilliger ga je of met dezelfde groep verder al dan niet aangevuld met nieuwe leden of je start een hele nieuwe groep. Met de hier volgende tips kun je je voordeel doen.

als leider van een groep kinderen

- Heb de verantwoordelijkheid voor de kinderen van jouw groep.
- Laat je de ouders merken dat je de verantwoordelijkheid aankomt. Praat met hen over wat je tijdens de groepsbijeenkomst allemaal doet om kinderen veilig en prettig te laten spelen.
- Ben bewust van de samenstelling van de groep en hoe je er het beste mee om kunt gaan.
- Probeer je in te leven in de leefwereld van de kinderen en besef dat die duidelijk afwijkt van je eigen leefwereld.
- Bedenk gevarieerde activiteiten die de groep leuk vindt. Bedenk ook eens samen met de kinderen activiteiten en zorg voor variatie in spel, creativiteit en natuurbeleving.
- Train jezelf als vrijwilliger door het volgen van cursussen en workshops.
- Bereid je groepsbijeenkomsten steeds zorgvuldig voor en zorg voor een logische opbouw in het programma.
- Liever een groot aantal losse activiteiten met veel variatie, dan de hele avond hetzelfde balspel afgewisseld met een glas ranja.
- Probeer de kinderen van jouw groep enthousiast te krijgen en stimuleer ze om aan de activiteiten deel te nemen. Jouw enthousiasme moet zo aanstekelijk zijn dat kinderen niet eens meer na hoeven te denken of het spel wel leuk is.

korte tips om een nieuwe groep te starten

- Schrijf voor jezelf een aantal regels op die je wilt gebruiken om je groep te organiseren.
- Bespreek tijdens de eerste bijeenkomst de belangrijkste regels en gewoonten in de groep.
- Wees duidelijk en vriendelijk naar de kinderen.
- Organiseer leuke activiteiten waarbij je de kinderen beter leert kennen.
- Wees positief en optimistisch in je optreden. Geef aan dat je verwacht dat het een leuk jaar zal worden en dat jij daar als leiding, samen met de kinderen natuurlijk, voor zult zorgen.
- Vermijd situaties waarvan je vermoed dat nogal wat kinderen zullen gaan aarzelen of waarvan je weet dat veel kinderen die niet leuk vinden.
- Pak wangedrag snel en vastberaden aan.
- Bereid een bijeenkomst goed voor. Als je vanaf de eerste groepsbijeenkomst na de opening elke keer een nieuw spel presenteert, raken de kinderen daaraan gewend. Zorg wel steeds dat je het spel goed brengt.
- Laat de kinderen de eerste groepsbijeenkomsten niet alleen in het lokaal.
- Wees voorspelbaar in je aanpak. Kinderen moeten weten wat wel en wat niet kan.



maak samen met de kinderen groepsregels

- Ik ga met andere kinderen om, zoals ik wil dat ze met mij omgaan
- Ik gebruik spullen van een ander alleen met toestemming en ga daar dan voorzichtig mee om.
- Ik kom altijd op tijd bij Jong Nederland.
- Ik doe altijd mee met een spel. Als ik het spel niet ken ga ik niet van te voren vertellen dat ik het wel niet leuk zal vinden.
- Ik doe mijn best om ervoor te zorgen dat iedereen met plezier naar Jong Nederland komt.
- Als een ander praat ben ik stil en laat ik diegene uitpraten.
- Ik doe geen vechtspelletjes tussendoor.
- Ik blijf van de kleren van andere kinderen af.
- Ruzies probeer ik eerst zelf op te lossen. Ik ga naar de leiding wanneer dit niet lukt.
- Als ik wil dat kinderen stoppen met een voor mij vervelend spel, dan zeg ik dat duidelijk: 'Stop hiermee, ik vind het niet leuk meer!'

voorbeelden om samen regels op te stellen

- Begin een kringgesprek en maak door middel van een woordweb aantekeningen. De kinderen zien vanzelf steeds meer de regels ontstaan. Geef hints als je merkt dat er aan bepaalde regels en situaties nog niet is gedacht; kinderen worden enthousiast en komen vaak met nog meer ideeën. Aan de hand van een dergelijk woordweb kun je dan concrete regels maken.
- Verdeel de kinderen in groepjes en geef elk groepje een A3 vel. Geef ze een kaartje met een bepaalde situatie of locatie. Bijvoorbeeld: bovenverdieping, in de keuken, op het toilet, handen wassen, buiten spelen, enzovoorts. Elke groepje bedenkt regels die van toepassing zijn op de situatie die op hun kaartje staat. Laat elke groepje hun regels presenteren aan de anderen van de groep. De leiding kan eventueel nadien de regels uittypen en ophangen.

het opstarten van een nieuwe groep

- **Welke regels hanteren we en wat zijn de mogelijke consequenties bij ongewenst gedrag?** Wanneer de leiding op de hoogte is van de regels, is er ook veel duidelijkheid voor de kinderen. Kinderen weten dan dat iedereen van de leiding dezelfde regels hanteert en ze zullen die dan ook sneller accepteren. Nogmaals, spreek de regels met kinderen af en hang ze duidelijk zichtbaar op, of maak een boekje van je groep met foto's en gegevens van alle groepsleden, programma en regels. Misschien is het ook leuk om een eigen hyvespagina te maken.
- **Hoe starten we elke groepsavond?** Bedenk iets waarmee je elke groepsavond kan starten. Vroeger deed men dat door het hijsen van de vlag. Je zou een muziekje kunnen laten horen, een lied zingen of een filmpje laten zien. Wees hier ook consequent in, dit biedt veel veiligheid en herkenbaarheid voor de kinderen. Bijvoorbeeld: de groepsavond begint in een kring, dan worden alle namen voorgelezen, wordt verteld van de activiteiten gepland zijn, worden vragen van de kinderen beantwoord en dan kan de bijeenkomst beginnen.
- **Wie start welke activiteit?** Bedenk vooraf wie wat vertelt; hierdoor kun je gemakkelijk op elkaar inspelen. Elkaar aanvullen mag altijd, maar laat een ander wel eerst even zijn verhaal afmaken. Wanneer jij denkt dat een spel anders gaat, geef dit op het einde van de groepsavond aan. Tussendoor de regels veranderen is moeilijk voor de kinderen. Een volgende keer kun je het spel met de andere regels, als beginsituatie spelen.
- **Welke materialen zijn nodig en liggen die al klaar?** Zorg dat je vooraf bedenkt welke activiteit gepland staat en welke materialen je hiervoor nodig hebt. Voor de groepsavond leg je alle materialen klaar, zodat je er zeker van bent dat de geplande activiteit kan doorgaan en dat je de materialen snel kunt pakken. Hierdoor kunnen de verschillende activiteiten soepel elkaar opvolgen.

- **Maak gebruik van een groepsklapper.** In deze klapper zit de groepslijst van kinderen (en leiding) met alle namen, adressen en telefoonnummers. Zorg ook voor een absentielijst en een formulier waarin je telkens je activiteiten per groepsavond opschrijft. Op dit formulier moet ook ruimte zijn om bijzonderheden van de kinderen op te schrijven. In de groepsklapper kun je meteen overzien wat er allemaal gedaan moet worden, hoe deze activiteiten verlopen en of er bijzonderheden zijn.

Door de bovenstaande punten te hanteren, weet je als leiding waar je aan toe bent en ontstaat er geen onderlinge onenigheid waar kinderen bij zijn. Kinderen merken dergelijke onenigheden of ergernissen snel op en worden hierdoor onrustig; een situatie waar negatief gedrag weer het gevolg van is.

de eerste groepsavond

De eerste groepsavond van het nieuwe clubseizoen staat meestal in het teken van kennismaking. Vaak kennen de kinderen en leiding elkaar al, toch blijft het belangrijk en leuk om even met elkaar kennis te maken.

enkele leuke kennismakingsspelletjes

- ‘Wie ben ik?’ Alle kinderen staan in een kring. Één kind wordt weggestuurd en een ander kind wordt aangewezen. Er worden vragen aan de groep gesteld, bijvoorbeeld: ‘Draagt het kind een blauwe spijkerbroek?’ Is het antwoord ‘ja’, dan gaan alle kinderen die geen blauwe spijkerbroek dragen zitten. Uiteindelijk blijft het gekozen kind over.
- Een verjaardagskalender maken. Een tekening maken waarbij de datum van de verjaardag wordt opgeschreven.
- Paspoort invullen. Een vel papier met een aantal standaard kennismakingsvragen en een plekje voor een tekening. Elk kind vult zijn papier in en later wordt dit in de groep besproken.

- Handenspel. Elk kind trekt de eigen hand over en schrijft in elke vinger iets wat bij hem of haar past. Bijvoorbeeld hobby, huisdier, lievelingskleur, huisnummer, enzovoorts. De gegevens worden voorgelezen en de andere kinderen moeten raden van wie de hand is.
- Organiseer een speurtocht door de blokhut. Vanuit een centrale plaats krijgen kinderen in tweetallen opdrachten om in het gebouw uit te voeren en met het antwoord terug te komen. Voorbeelden: Wat wordt er bewaard in de kast met de rode stickers? Welke groep komt bij elkaar in het grote lokaal boven? En zo meer.

veiligheid en sfeer

Zorg tijdens de eerste groepsavond, die vaak voor veel kinderen heel spannend is, voor voldoende ontspanning en veiligheid.

hoe zorg je voor een veilige sfeer in je groep

- Betrek ieder kind bij het spel: Sommige kinderen moet je in het begin bij de hand nemen, doe dit dan ook.
- Zorg dat elk kind de spelletjes kent: Op deze manier kan ieder kind meteen meedoen.
- Ga persoonlijke gesprekjes aan: Vertel iets over jezelf, vraag iets over zijn of haar hobby, de schooldag, enzovoorts.
- Laat ieder kind in zijn waarde: Niet ieder kind vindt alles even leuk of laat blijken wanneer ze iets wel of niet leuk vindt. Ook een kind dat erg stil is en (soms) alleen maar toekijkt, kan genieten van een groepsavond.
- Doe oude bekende spelletjes: Ook hier geldt weer dat ieder kind het herkent en meteen goed kan meedoen. Vraag kinderen welk spel ze kennen en leuk vinden om te spelen.
- Varieer in de activiteiten: Niet ieder kind vindt knutselen of buiten spelen leuk. Zeker tijdens de eerste bijeenkomst moet je zorgen voor voldoende afwisseling. Hierdoor vindt ieder kind wel iets van zijn gading.
- Kijk of je mee kan doen: Wanneer de leiding meedoet, zorgt dit voor een extra stimulans en veiligheid bij de kinderen.

Let wel erop dat je voldoende overzicht op de groep houdt. Soms is het ook fijn om aan de kant te staan en kinderen te observeren. Op die manier kun je vaak ook makkelijker de kinderen begeleiden in hun spel.

- Bij het naar huis gaan wacht je met de kinderen binnen of buiten op de ouders: Laat kinderen niet alleen staan als hun ouders er nog niet zijn. Je bent totdat de kinderen bij hun ouders zijn verantwoordelijk voor elk kind.
- Breng ouders op de hoogte over de bijzonderheden van het kind: Dat kan zijn als een kind hard is gevallen, als het zich (ernstig) heeft misdragen of gewoon als er iets leuks te vertellen is. Dit zorgt ervoor dat zowel de ouders als het kind weten dat er contact is met elkaar. Over het algemeen wordt dit erg op prijs gesteld.

het spel van jong nederland

Jong Nederland maakt gebruik van de drie spelpijlers: spel en sport, natuurbeleving en creativiteit. Geen enkele jeugdvereniging is in dat opzicht zo uniek als Jong Nederland. Bij Jong Nederland hebben kinderen de kans om tijdens een groepsbijeenkomst gevarieerde activiteiten te spelen. Niet ieder kind is immers hetzelfde en heeft dezelfde affiniteit met de betreffende spelpijler.

de drie spelpijlers tijdens een groepsbijeenkomst

- Je kunt ervoor kiezen om elke groepavond 3 activiteiten te plannen, waardoor elke groepavond ook elke spelpijler aan bod komt.
- Je kunt er ook voor kiezen om elke week een andere spelpijler te plannen. Zorg er dan wel voor dat je ook daadwerkelijk afwisselt, omdat je op deze manier de kans hebt dat bepaalde spelpijlers minder vaak aanbod komen.
- Diverse spelpijlers kun je echter ook in één activiteit combineren; buiten een spel spelen (natuur en spel), knutselen met natuurmaterialen (natuur en creatief), zandkastelen bouwen (natuur en spel/creatief).

- Per groepsavond bedenk je drie activiteiten (elke activiteit hoort bij een spelrijler). Je verdeelt de groep in drieën, waarna je rouleert. Op deze manier worden alle spelrijlers benut.
- Laat kinderen zelf kiezen tussen bijvoorbeeld 2 of 3 activiteiten gedurende de groepsavond. Je kunt dan met een kleiner groepje aan de slag, met als voordeel dat je elk kind meer aandacht kunt geven.

hoe ga je om met de wensen van de groep

- Laat kinderen eens bedenken wat ze willen doen tijdens de groepsavond. Laat ze ideeën opperen, dan herken je ook meteen welke activiteiten favoriet zijn bij jouw groep. Misschien wil jouw groep vooral activiteiten buiten doen of heb je juist een creatieve groep. Door kinderen hier zelf naar te vragen kun je meer inspelen op de wensen van de groep.
- Laat de iets oudere kinderen eens zelf een groepsavond organiseren. Geef ze geruime tijd vooraf een datum waarop zij deze bijeenkomst mogen organiseren. Één week voor de betreffende groepsavond moeten zij hun planning van activiteiten laten zien aan de leiding. Op deze manier weet jij als leiding welke activiteiten gepland staan, of ze daadwerkelijk geschikt en haalbaar zijn en of er speciale materialen beschikbaar moeten zijn.
- Laat per groepsavond twee kinderen een klein spel kiezen om te spelen. De grotere activiteiten organiseer jezelf, maar kinderen vinden het ook vaak leuk om op een bescheiden manier inbreng te hebben. Zorg ervoor dat elk kind aan de beurt komt, op deze manier krijg je ook heel veel verschillende spelletjes.

programmeren van activiteiten

Plannen en programmeren zijn erg belangrijk om tot leuke activiteiten en goede groepsvorming te komen. In de loop van een clubjaar wil je met de leden immers heel wat bereiken. Jong Nederland wil rond een aantal waarden werken (iedereen doet altijd mee, we spelen om samenwerking en vermijden individuele tegenstellingen tussen kinderen), verschillende soorten activiteiten aan bod laten komen (spel, creativiteit en natuurbeleving) en verschillende methodes gebruiken (werken in groepjes van wisselende samenstelling). Vooraf programmeren van je activiteiten maakt dat je doelgericht kunt werken, afwisselende activiteiten kunt aanbieden en dat je op een verantwoorde wijze accenten kunt leggen in je jaarplanning. Programmeren helpt je bovendien bij de praktische voorbereiding van je activiteiten en vergemakkelijkt het samenwerken.

kalender raadplegen

Een goede planning is noodzakelijk om ervoor te zorgen dat je ideeën en doelstellingen effectief aan bod kunnen komen. Uiteraard betekent dat niet dat je aan de start van een nieuw seizoen al een volledig en gedetailleerd jaarprogramma moet uitwerken. Maar in grote lijnen leg je vast wat je allemaal wil bereiken en aan bod wil laten komen. De drie spelpijlers van Jong Nederland vormen een goede inspiratiebron om een gevarieerd programma op te stellen. Ook je eigen ervaringen kunnen je helpen om je programma in te vullen. Op die manier bepaalt elke groep zijn eigen verwachtingen en doelstellingen. Voor je dit kunt vertalen in een concreet activiteitenaanbod, raadpleeg je eerst even de kalender. Een deel van het jaar is immers meestal al goed ingevuld. Uiteraard zijn er een aantal activiteiten op afdelings-, districts- of provinciaal-niveau waar je rekening mee wil houden. Het is dan ook een goed idee om bij de start van een nieuw clubjaar samen met de voltallige lei-

ding een kalender op te stellen. Hierin kunnen alle speciale activiteiten van de totale afdeling genoteerd worden. Ook van buiten je afdeling komen er meestal een aantal activiteiten op je af. Tijdens het opmaken van deze planning zullen meteen ook een aantal knelpunten opvallen. Er zijn misschien per ongeluk activiteiten die veel voorbereiding vragen, gepland tijdens de examens. Of zijn er drie financiële acties voorzien op korte tijd? Dit is het moment om dingen tegen elkaar af te wegen, keuzes te maken en je planning bij te sturen.

maandprogramma

Het maandprogramma (één-, twee- of driemaandelijks) is een verfijning van het jaarprogramma. Daarin overzie je je doelstellingen op korte termijn en bepaal je waar en welke accenten je in de komende weken wil leggen. Zorg voor variatie in je activiteitenaanbod door bijvoorbeeld verschillende spelpijlers, methodes, thema's en/of locaties aan bod te laten komen. Het maandprogramma geeft een duidelijk overzicht van wat er in die maand(en) gepland is. Hoewel nog niet elke groepsactiviteit grondig uitgewerkt is, geeft het een duidelijk overzicht van wat er staat te gebeuren. Dit is handig voor de leiding, want aan de hand hiervan kun je een duidelijke taakverdeling opstellen. Ook voor je communicatie met ouders en leden is een maandprogramma noodzakelijk. Het opstellen van een maandprogramma is het werk van de leiding van elke afzonderlijke groep, maar uiteraard is het nuttig om je leden inspraak te geven in het opstellen van het programma. Ook is overleg met andere groepen soms nodig. Goede afspraken - over het gebruik van lokalen en materiaal - maken immers goede vrienden

Om je maandprogramma goed te kunnen uitvoeren, moet je wekelijkse activiteiten concreet uitwerken. Je bepaalt het doel, werkt hier omheen een leuke activiteit uit en je legt alle afspraken overzichtelijk vast. Een goede planning en voorbereiding voorkomen frustraties, verhogen de kwaliteit van je activiteiten en zorgen ervoor dat ze vlot verlopen.