

### Kennismakingsspel •

#### 'Dit is Claire...'

De tieners komen voor het eerst samen en kennen elkaar nog niet of nog niet zo goed. Ze gaan in een kring op de vloer zitten en iedereen vraagt de deelnemers links en rechts naast zich naar hun voornamen. Weet iedereen de voornamen, dan wijst de spelleider een deelnemer aan. Deze neemt de met de linkerhand de hand van het meisje dat links naast hem zit, ze steken de handen in de hoogte en deelnemer roept: 'En dit is Claire!' Claire op haar beurt gaat verder met haar linkerbuur. Zo gaat het de kring rond tot iedereen is voorgesteld. Als controleronde wijst de spelleider weer een willekeurig iemand aan en nu gaat het voorstellen van de rechterbuur met de rechterhand in de hoogte. **variatie** Dit spel kan ook gespeeld worden met hobby's als onderwerp.

### Secondespel •

#### goed gevoel voor tijd?

**nodig** horloge met secondewijzer of stopwatch  
De kinderen doen hun ogen dicht en de spelleider vertelt over hoeveel seconden ze hun ogen mogen openen. Wie van de spelers zit het dichtst bij de aangegeven seconden?

**variatie** Het schatten van de tijd kan gecombineerd worden met luisteren. Stel dat de opgegeven tijd 30 seconden is, dan kan de spelleider na afloop in tweede instantie informeren wat de kinderen in die tijd gehoord hebben. Het schuifelen van een voet, de ademhaling van een andere speler of het snuivend ophalen van een neus?

### De zwarte bende •

#### pas op voor de hoofdman

#### **nodig** blinddoeken

Het spel 'de zwarte bende' wordt in het donker gespeeld. Ook kunnen de spelers een blinddoek voor binden. De spelleiding wijst, zonder dat iemand het merkt, één speler aan als hoofdman van 'de zwarte bende'. In het donker gaan de spelers nu in een niet al te grote, maar wel veilige ruimte, door elkaar heen lopen. Lopen twee spelers tegen elkaar aan, dan moet één van hen zachtjes vragen: 'Ben jij van de zwarte bende?' En de andere speler antwoordt zachtjes: 'Nee'. Dan loopt iedereen weer verder. Maar als de hoofdman van de zwarte bende een speler aanraakt zegt de hoofdman niets. Wordt de hoofdman door iemand anders aangeraakt, dan geeft hij ook geen antwoord op de vraag of hij van de zwarte bende is. Dus als iemand zwijgt bij het aanraken, weet de andere speler dat dit de hoofdman is en moet zich, eveneens zwijgend, bij hem aansluiten. Hoeveel spelers behoren aan het eind van het spel bij de zwarte bende?

### Stokjes sprokkelen •

#### wie wordt kampioen?

#### **nodig** hoepels of krijt

Op de vloer worden hoepels in een cirkelvorm gelegd. Voor ieder kind één hoepel. Ook in het midden ligt een hoepel. Zijn er niet genoeg hoepels, dan kunnen ook cirkels getrokken worden met krijt. Vooraf hebben de kinderen buiten stokjes verzameld. Deze stokjes liggen in de middelste hoepel. De kinderen nemen plaats in hun hoepel. Zodra de spelleider 'ja' roept, hollen alle kinderen naar de hoepel in het midden en nemen één stokje. Dat brengen ze zo snel mogelijk naar hun eigen hoepel en weer terug om het volgende stokje op te halen. Per keer mag slechts één stokje meegenomen worden. Wanneer de stokjes in het midden van de hoepel op zijn, wordt geteld wie de meeste stokjes heeft verzameld.

### Sla de ballon •

#### samenspel belangrijk

**nodig** 2 emmers, ballon, stokjes  
Iedere speler gaat eerst buiten een stokje zoeken. Dan wordt een speelveld uitgezet met aan iedere kant een emmer. De spelers worden in twee ploegen verdeeld en de spelleider werpt een ballon in het speelveld. De spelers moeten proberen doormiddel van het slaan met hun stokje tegen de ballon, deze in de emmer van de tegenstander te krijgen. Welke groep weet de meeste punten te scoren?

### Stoktrekken •

#### zet je schrap

#### **nodig** hoepels of krijt, lange stokken

De kinderen vormen tweetallen en zoeken een lange, stevige stok. Op de vloer worden hoepels gelegd of met krijt cirkels getrokken. Eén speler gaat in een hoepel staan en neemt de stok aan een kant stevig vast. De andere speler staat buiten de hoepel en neemt de stok aan de andere kant beet. Deze laatste speler probeert nu met trekken aan de stok de eerste speler uit de hoepel te trekken. Lukt dit, dan worden de rollen omgedraaid.

### Tuimelen maar •

#### voor, achter, links, rechts

Voor dit spel gaan ongeveer acht tieners schouder aan schouder in een kring staan. Een andere tiener die voor tuimelaar speelt, neemt in het midden van de kring plaats. Deze tuimelaar houdt zijn lichaam stijf als een plank, de voeten tegen elkaar en de armen tegen zijn lijf gedrukt. Dan valt de tuimelaar langzaam achterover. De spelers uit de kring die achter hem staan duwen de tuimelaar terug in de verticale stand. Vervolgens valt de tuimelaar naar voren, naar links en naar rechts en telkens helpen de omstanders de tuimelaar weer in de uitgangspositie. Dit spel leert de tieners dat ze op elkaar moeten kunnen vertrouwen, want zonder de behulpzame omstanders viel de tuimelaar natuurlijk plat op de vloer.

### Land, lucht of water •

#### wie weet het antwoord?

#### **nodig** bal

De spelers staan in een cirkel en de spelleider met een bal in het midden. De leider gooit de bal naar een willekeurig kind en zegt bijvoorbeeld: 'Lucht'. De speler moet dan een dier noemen dat kan vliegen. Bij 'Land' een dier dat zich over het land voortbeweegt en bij 'Water' een dier dat kan zwemmen. Ieder kind krijgt een beurt en moet binnen tien tellen het antwoord geven.

### Plagende muizen • •

#### pas op voor de slapende kat

Een van de kinderen gaat opgerold midden in de

kring liggen. Dit is een slapende kat. De andere kinderen zijn muizen die heel voorzichtig naar de kat toe sluipen om het slapende dier te plagen. Dat doen ze door met een pootje de kat aan te raken. Onverwachts echter springt de kat op en probeert een van de muizen aan te tikken. Lukt dit, dan is de muis gevangen en moet ze de volgende ronde de slapende kat zijn.

### Wauwelen en kwekken • •

#### met klanken en gebaren

Zonder woorden, maar wel met klanken en gebaren een gesprek voeren, dat is best moeilijk. Probeer je maar eens op deze manier met wauwelen en kwekken verstaanbaar te maken. De spelers kunnen eerst met tweetallen oefenen. Daarna wordt vijf minuten al wauwelend met klanken en gebaren een gesprek gevoerd. Weet jij waar het over gaat?

### Op safari •

#### controleer de leeuwen

Alle spelers, op één na, lopen traag wat rond in de warme savanne. Opeens verschijnt de ene speler die de jager is.

Hij strekt een arm en roept drie keer 'Pang!' Alle leeuwen vallen als dood op de grond. De jager gaat nu controleren of de leeuwen wel echt dood zijn en buigt zich over het aangeschoten wild. De jager mag de leeuwen niet aanraken, maar als hij de dieren aan het bewegen krijgt of aan het lachen, is het duidelijk dat de leeuw nog leeft. Hoeveel onbeweeglijke slachtoffers heeft de jager gemaakt? Kunnen andere jagers het resultaat verbeteren?

### Zoek hetzelfde geluid •

#### waf, kukeleku of miauw

#### **nodig** plaatjes van boerderijdieren

Alle kinderen krijgen een plaatje van een boerderijdier en gaan door elkaar staan. Van iedere afbeelding moeten er twee zijn. De spelleider staat in het midden van de groep kinderen en noemt de naam van een van de dieren. Bijvoorbeeld het paard. De twee kinderen met het plaatje van het paard moeten nu al hinnikend elkaar opzoeken en de hand geven. Na afloop gaan alle boerderijdieren in een optocht rond, terwijl ze ieder hun eigen geluid maken.

Redactie **Fabiënne Houben, Sandra Stultiens, Marieken Horijon, Gé Jenniskens, Maikel Kicken, Leo Janissen, en Léon Hoenen**  
Tekenset **www.BertvanderMeij.nl**  
Vormgeving **Creatieve Communicatie O'Berg**  
Druk **Holbox Echt**

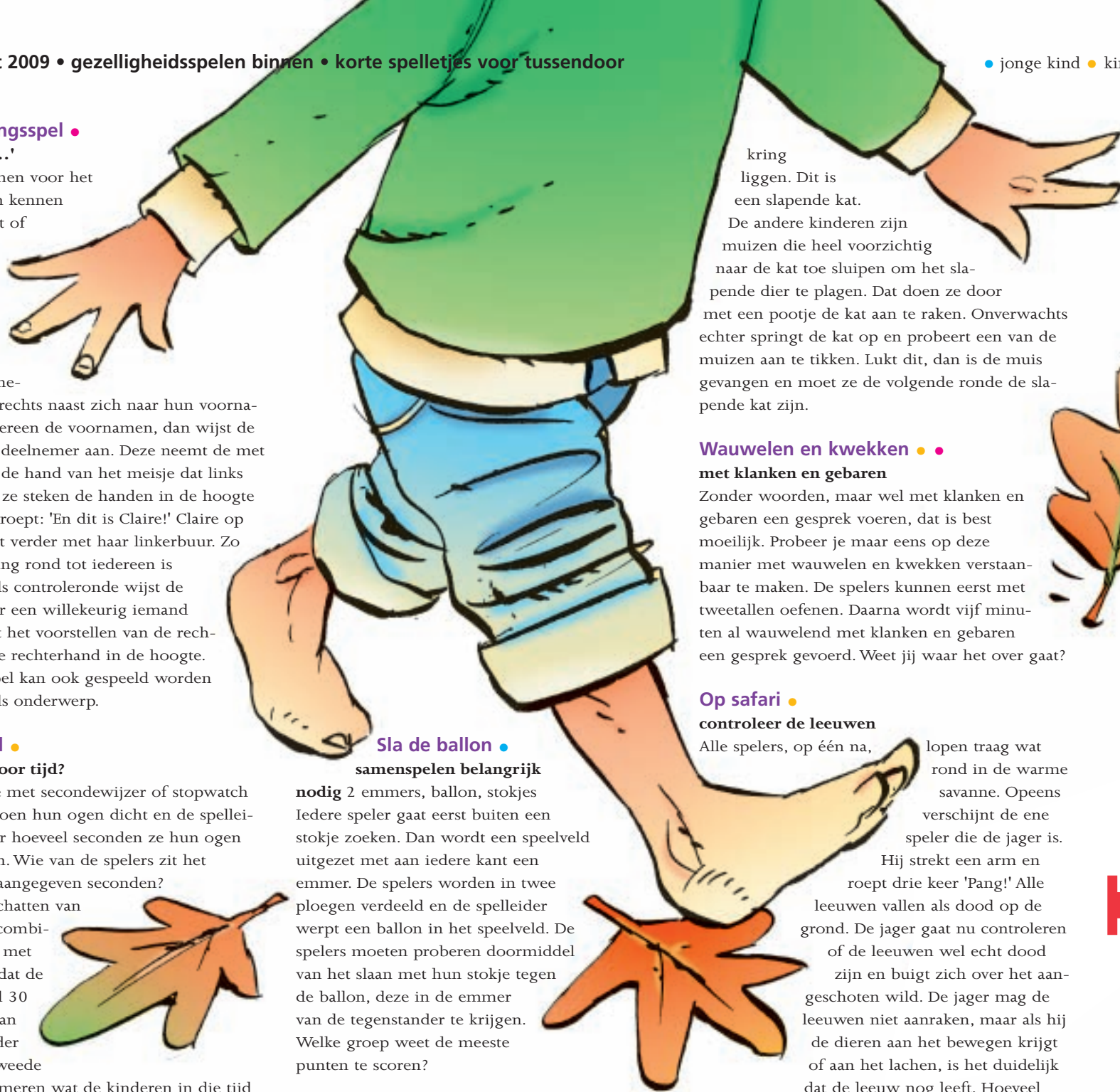
Uitgave **Jong Nederland Limburg**  
**Marijkelaan 11a, 6074 AP Melick**  
**telefoon 0475 52 00 20 fax 52 00 70**  
**www.jongnederlandlimburg.nl**

provincie limburg



**Jong Nederland**  
**Limburg**

# Samen Speel en Krant 4



# Spel actief

## mengelmoes spelen en activiteiten

### Snelste tweetal ●

#### vul het gat in de kring op

De kinderen vormen een kring en geven elkaar een hand. Twee spelers staan midden in de kring en moeten elkaar evenzo een hand geven. Dit tweetal moet proberen uit de kring te breken. Lukt het om ergens in de kring van spelers twee handen los te maken, dan moet het tweetal door dit gat buiten de kring glippen en rechts om de cirkel heen hollen. De twee spelers echter waarvan de handen zijn losgemaakt, moeten elkaar ook een hand geven en bliksemsnel links om de kring hollen. De tweetallen passeren elkaar dus ergens halverwege en dan gaat het er om wie van hen als eerste het gat in de kring weet op te vullen. Het tweetal dat overblijft, moet in de kring en het spel begint opnieuw.

### Bevriezen en ontdooien ●

#### nummertikkertje

##### nodig fluit

Alle kinderen krijgen een nummer en gaan door elkaar staan. De spelleider roept een nummer af en de speler van dit nummer begint met tikken. Zodra een speler is aangetikt, moet die als bevroren op zijn plaats blijven staan. Dat duurt totdat de spelleider een nieuw nummer roept. Op dat moment wordt de speler van dit nummer de tikker en alle bevroren spelers ontdooien en doen weer mee aan het spel.

**variatie** Het afroepen van een nummer kan ook door de tikker zelf gebeuren, bijvoorbeeld na een fluitsignaal. Bij de wat oudere kinderen kan door het sneller fluiten en afroepen het tempo van het spel worden opgevoerd.

### In de put trekken ●

#### oud spel in nieuw jasje

##### nodig krijt of tape

Met krijt of tape worden op de vloer een grote en een kleine cirkel aangebracht. Alle kinderen gaan rond de grote cirkel staan en geven elkaar een hand. Zodra het spel begint moeten de spelers proberen een andere speler in de grote cirkel te trekken. Lukt dit, dan moet deze speler naar de kleine cirkel gaan. Dit is de put en zodra er voldoende spelers in de put staan gaan ze, elkaars handen vasthoudend, rond deze kleine cirkel staan en proberen een andere speler in de put te trekken. Lukt dit, dan moet deze speler weer terug naar de grote cirkel en zich aansluiten bij de spelers. Lukt het de kinderen om uit de put te blijven?

### Vossen en raaf ●

#### hoe snel is de vogel?

##### nodig 2 grote ballen, 1 kleinere bal

De kinderen staan in een kring. Dit zijn de bomen in het bos. De spelleider brengt de twee grote en de kleinere bal in het spel. Die moeten worden doorgegeven. De grote ballen zijn de vossen en de kleinere bal is de raaf. De grote ballen mogen alleen van richting veranderen bij het doorgeven. De kleine bal, de raaf dus, mag ook naar de overzijde van de kring gegooid worden. Telkens als een speler een bal doorgeeft, moet hij 'vos' of 'raaf' roepen, afhankelijk van de bal in zijn handen. De spelers zelf veranderen dus ook telkens in een vos of een raaf. Het spel is afgelopen als de speler met de kleinere bal met de grotere bal wordt aangetikt. Een vos is dan de raaf te slim af geweest.

### Raak de middenspeler ●

#### de wereld op zijn kop

##### nodig bal

De spelers, op één na, vormen een kring. Ze staan met het gezicht naar buiten gekeerd en met de benen gespreid zodat de voeten de andere spelers raken. De ene speler neemt midden in de kring plaats. Nu wordt een bal in het spel gebracht. De spelers in de kring moeten proberen om in gebogen houding met de bal tussen hun benen door de speler in het midden te raken. Dat is niet zo gemakkelijk, want de kinderen zien de wereld op zijn kop. De middenspeler moet proberen de bal te ontwijken door opzij of omhoog te springen, dan wel opzij te gaan. Wordt de middenspeler geraakt, dan moet deze zijn plaats ruilen met de speler die raak gegooid heeft.

### De kip en de eieren ●

#### laat je niet tikken

**nodig** veel tennisballen of pingpongballetjes, krijt of tape

Vorm twee partijen; van iedere partij is de helft kip en de andere helft haan. In twee hoeken van de zaal worden op de vloer met tape of krijt ruime cirkels aangebracht. Dit zijn de nesten van de ploegen. Binnen die cirkels bevinden zich de kippen en hun eieren (tennisballen of pingpongballetjes). De kippen bewaken de eieren. Maar de hanen van de andere partijen proberen die eieren te roven en naar het eigen nest te brengen. Wordt een haan door een kip aangetikt, dan moet hij terug naar het eigen nest en opnieuw beginnen. Per keer mogen de hanen maar één ei roven. De hanen van beide ploegen mogen elkaar niet aantikken. Na tien minuten is het spel afgelopen en wordt geteld wie van de twee partijen de meeste eieren bezit.

### Tikker met lange arm ●

#### voetje voor voetje of hollend

##### nodig krant

Eén kind krijgt een opgerolde krant en moet hiermee proberen de andere kinderen aan te tikken. Omdat de arm van de tikker door de krant extra lang is, moeten de andere kinderen natuurlijk maken dat ze weggelopen. Maar dat gaat zo maar niet, want de spelleider doet voor hoe iedereen moeten lopen. Bijvoorbeeld voetje voor voetje, achteruit lopend, met grote passen, opzij lopen of misschien wel hollend. De manier van lopen geldt ook voor de tikker met de lange arm. Ja, en als een speler aangetikt wordt, moet deze de rol van de tikker overnemen. Vervelend als je weg wil hollen, en je mag alleen maar voetje voor voetje lopen.

### Ongeluk tikkertje ● ●

#### wat loopt die raar

Ongeluk tikkertje is ook heel anders dan gewoon tikkertje. De speler die aangetikt wordt, moet namelijk vóór hij zelf verder gaat met het aftikken van andere spelers, de hand op die plek op zijn lichaam houden waar hij aangeraakt werd. Dus werd hij op zijn rug getikt, dan moet de speler met één hand op de rug rondhollen. Of bijvoorbeeld met één hand aan een enkel. Raar toch, en moeilijk op de koop toe.

### Ballon tikken ● ●

#### met twee handen vast houden

##### nodig ballonnen

Tikken kan ook met een ballon. Maar de tikker moet die ballon in dit geval wél met twee handen vasthouden. En degene die aangetikt wordt moet de ballon overnemen en op zijn beurt proberen een andere speler met de ballon aan te tikken.

### Een gekke stoelendans ● ●

#### alle kinderen zijn winnaar

##### nodig stoelen, muziek

Deze stoelendans is anders dan gewoonlijk. Dat komt omdat niet één kind, maar alle kinderen de winnaars zijn. Plaats de stoelen in een kring en laat de kinderen er dansend op de maat van muziek omheen lopen. Zodra de muziek stopt, wordt één stoel weggenomen en gaan de kinderen op de overgebleven stoelen zitten. Omdat er te weinig stoelen zijn, mogen kinderen ook bij iemand anders op de schoot gaan zitten. Na iedere ronde gaat er dus een stoel weg en neemt het aantal kinderen dat bij iemand op de schoot zit toe. Tot helemaal op het laatste moment alle kinderen op slechts één stoel zitten. Misschien vallen ze er met zijn allen wel van af van het lachen.

● jonge kind ● kind ● tiener

### Je mag niets horen ●

#### heb je stalen zenuwen?

**nodig** tafel, dun touw, belletjes, theelepeltjes, papier van verschillende kleuren

Plaats een tafel op zijn kop, dus met de poten omhoog, op de vloer. Span draden tussen de poten en van touw naar touw. Met een tussenruimte van 3 cm worden aan de touwen belletjes of lepeltjes opgehangen. In het midden tussen de touwen leg je een stuk papier, dat de tieners om beurten moeten proberen aan te raken, met zo min mogelijk geluid van belletjes of lepeltjes. De hoogte van de touwen kan ook verschillen en dit maakt het spel dus extra moeilijk.

**variatie** Hetzelfde spel met twee tafels en gespannen touw. Aan de onderzijde van iedere tafel, dus onder de touwen, komen stukken papier van verschillende kleur. Twee spelers krijgen tegelijk opdracht om zo snel mogelijk één of meerdere stukken papier met hun handen of/voeten tegelijk aan te raken. Je moet er wel stalen zenuwen voor hebben.

### Vos en fazant ●

#### opeens verandert alles

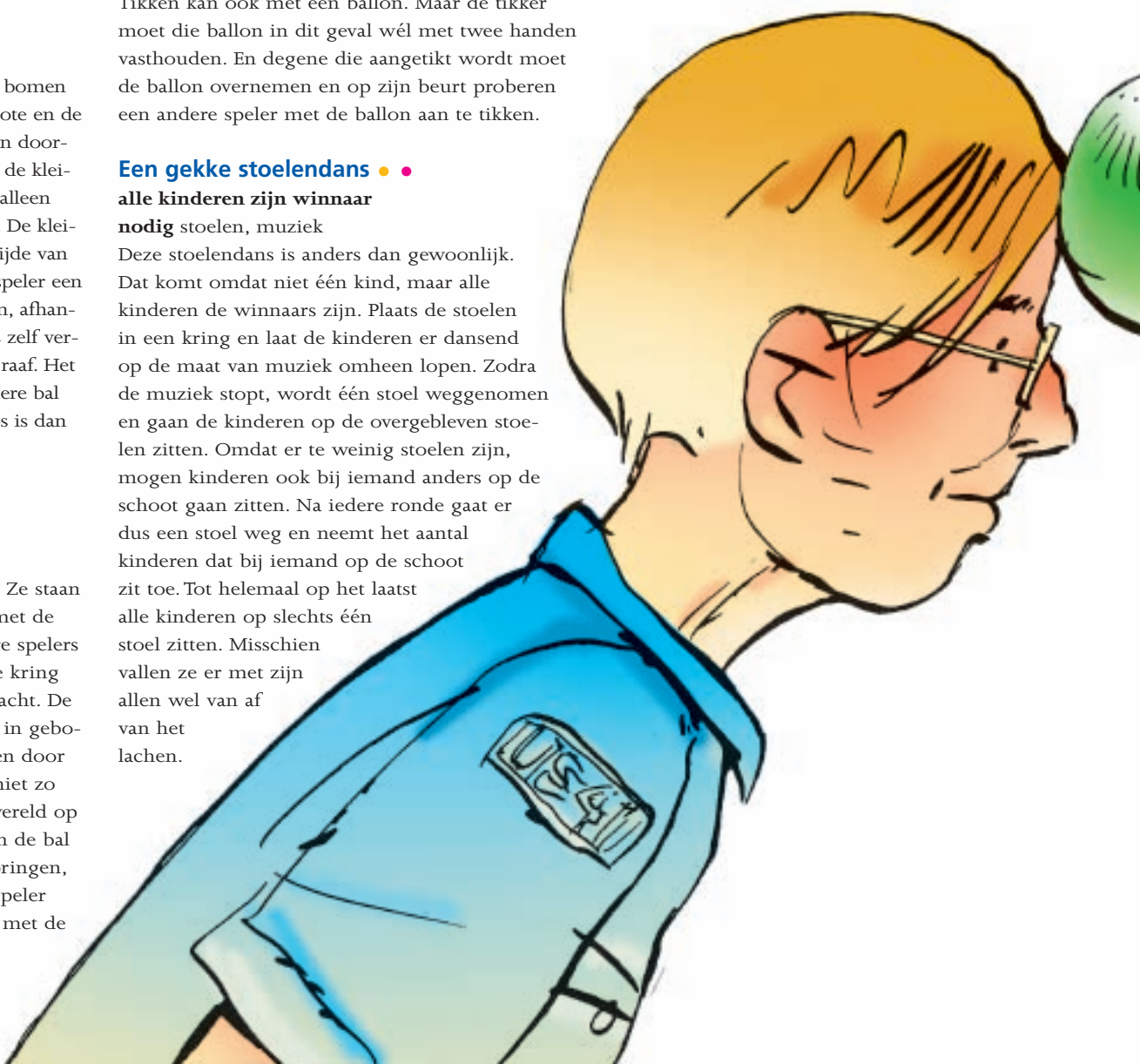
Eén kind speelt voor vos en één kind voor fazant. De overige kinderen verdelen zich over het terrein en zijn bomen. Zij staan met de benen gespreid. Op een signaal gaat de vos tussen de bomen door achter de fazant aan. Weet de vos de fazant aan te tikken, dan wisselen hun rollen. Maar de fazant kan als hij in het nauw zit ook in een boom vliegen, zodat de vos niet meer bij hem kan. Zodra de fazant de armen om zo een levende boomstam slaat, verandert alles. De boom wordt op dat moment vos, de vos wordt een fazant en de eerdere fazant neemt de plaats van de boom in. Een spel met veel actie en scherp opletten.

### Silhouet scheuren ● ●

#### goed kijken is belangrijk

##### nodig kranten

Vier spelers staan in een vierkant. Ze moeten hierbij alle vier tegen de zijkant van het gezicht van een andere speler aankijken. Dan krijgt iedere speler een vel krantenpapier en moet hiervan het silhouet uitscheuren van de speler waar hij tegen aan kijkt. Zijn de silhouetten klaar, dan worden ze verzameld. Na een korte pauze worden de gescheurde profielen een voor een getoond en moeten de spelers raden wie het voorstelt.



## Met de krant op je hoofd • •

**voorzichtig lopen is de boodschap**  
**nodig** kranten

De kinderen staan in een kring en krijgen ieder een halve gevouwen krant die ze op hun hoofd leggen. Iedereen begint in de kring te lopen. Voorzichtig, want de krant mag niet van het hoofd glijden. Valt de krant op de grond, dan moet de speler stokstijf blijven staan. En de speler die achter hem loopt moet proberen de krant op de rapen en weer op het hoofd van de voorganger te leggen. Best moeilijk, want de krant op het hoofd van de helper moet ook blijven liggen. Zodra de krant weer op het hoofd van de speler ligt, gaat het spel verder.

**variatie** De oudere kinderen kunnen met de kranten op hun hoofd ook achteruit of opzij lopen. Hebben ze deze handigheid onder de knie, dan kunnen ze ook een bepaald parcours of tussen hindernissen lopen.

## Droog schaatsen •

**laat de krant niet vallen**

**nodig** kranten, 2 stoelen

De kinderen vormen twee groepen die in een rij achter elkaar gaan staan. Tien meter verder staat een stoel. Op een signaal moeten de eerste spelers van iedere groep, met de opgerolde krant tussen de bovenbenen geklemd, rond de stoel en terug schaatsen. De tweede speler van iedere groep wordt aangetikt, krijgt de krant en gaat op dezelfde manier op pad. Welke groep heeft de beste droogschaatsers?

## Kegelen met flessen • •

**leeg of half gevuld**

**nodig** 6 lege plastic frisflessen, 3 tennisballen

De kinderen gaan kegelen. Om beurten gooien ze met drie tennisballen op de zes lege flessen die vijf meter verder staan opgesteld. Om het omvergooien moeilijker te maken kunnen de flessen gedeeltelijk met water gevuld worden.

## Plakbal • •

**laat hem niet vallen**

**nodig** grote en kleine ballen

Twee spelers staan tegenover elkaar en krijgen een bal. Voor de kleinste kinderen een wat grotere bal. De bal houden de spelers met hun voorhoofden op hun plaats. Dus niet met hun handen aanraken. Beide spelers proberen met de bal tussen hun hoofden geplakt, eenmaal als de wijzers van een klok rond hun as te draaien.

## Jager en haas •

**wie is het slimste?**

De spelers gaan in een kring op de knieën zitten, met hun gezichten naar binnen gekeerd. Eén speler is de haas en een andere speler de jager. Ze nemen ieder aan één kant van de kring plaats. Na het beginsignaal gaat de jager achter de haas aan en probeert deze te tikken. Een probleem voor de jager is dat hij alleen links om de kring mag hollen en de haas mag zowel links-als rechtsom hollen. Daarom mag de jager als hij moe wordt iemand uit de kring op de schouder tikken die dan als jager verder gaat. De eerdere jager neemt de leeggevallen plaats in de kring in. De tweede jager mag zelf een vaste holrichting bepalen om achter de haas aan te gaan. Wordt de haas getikt, dan wordt de jager haas en de eerdere haas mag iemand in de kring aantikken die jager wordt en van wie hij de plaats inneemt.

## Levend bingo •

**zoeken in alle hoeken**

**nodig** rol behangpapier, schaar, viltstiften, allerlei voorwerpen uit de blokhut

De speelleider vormt twee gelijke teams. Deze tekent op de achterzijde van een rol behangpapier met een viltstift evenveel vakken als er spelers in hun team zijn. Het overvullige behangpapier wordt afgeknipt en de spelers van de twee teams nemen ieder in een vak plaats. Alle spelers krijgen een nummer dat ze moeten onthouden en ook meteen moeten opschrijven in hun vak. Beide teams krijgen dus dezelfde nummers. De speelleider noemt nu een voorwerp uit de blokhut en het nummer dat er bij hoort. Er gaat dus telkens een speler uit beide teams op zoek naar hetzelfde voorwerp. Maar eerst moet gewacht worden tot alle nummers en voorwerpen afgeroepen zijn. Na het startsignaal gaan de spelers gelijktijdig op zoektocht naar hun voorwerp. Dat kan een rol closetpapier zijn, een deurmat, een theelepeltje, een mok, een schoen, een sok, een pen en ga zo maar door. Natuurlijk is het zaak om zo snel mogelijk je voorwerp te vinden, terug te hollen naar je vak en als je vakjes vol zijn, 'bingo!' te roepen. De speelleider controleert hierna aan de hand van de eigen notities of de combinatie nummer en voorwerp ook klopt.

## Bedenk een spellenmarkt •

**zet je fantasie aan het werk**

**nodig** krijt of tape, tafels, stoelen, ballen, krukjes, hoepels en van alles wat voorhanden is  
Vorm groepjes van vier of vijf kinderen. Deze krijgen twintig minuten om een of meerdere spellen te bedenken en deze in een snel opgezette kraam met twee spelers te presenteren. De speelleiding trekt met krijt of tape op de vloer vakken waarbinnen de kramen met de spellen moeten worden opgezet. De kinderen mogen de blokhut rond lopen om te bekijken wat ze voor hun spel nodig hebben. Een tafel kan goed als kraam dienst doen en aan de hand van stoelen, ballen, krukjes, hoepels, dekens, emmers en stokken bedenken ze de spellen. Met emmers en ballen kun je een soort blikgooien in het groot opzetten en met krukjes en stoelen kun je een hinderisbaan uitzetten. Maar ook voorwerpen voelen onder een deken of elkaar natekenen, kan onderwerp van een spel zijn. Als de twintig minuten om zijn blijven twee spelers van elke groep achter in de kraam voor uitleg. De andere spelers gaan met de speelleider de kramen langs om kennis te maken met de fantasiespellen. En natuurlijk fungeert de speelleiding daarbij ook als jury, die gaan bekijken hoe origineel een spel is en hoe het wordt uitgelegd.

## mengelmoes spelen en activiteiten

### Voelen met je voeten •

**hoeveel erwten vind je?**

**nodig** blinddoeken, spliterwten

De kinderen krijgen allen een blinddoek voor en trekken hun schoenen en kousen uit. De speelleider strooit een aantal erwten op de grond. Al tastend met hun voeten gaan de kinderen op zoek naar de erwten. Die moeten ze met de hand oprapen.

### Pas op voor de hoed •

**snel weg er mee**

**nodig** hoed, blinddoek, fluit

De kinderen zitten in een kring op de grond. Buiten de kring zit een speler met een blinddoek voor en een fluit. De speelleider plaatst de hoed bij een kind op het hoofd en deze zet de hoed op het hoofd van de buurman. Zo gaat dat verder tot de blinde op zijn fluit blaast. De speler die op dat moment de hoed op heeft moet die aan de buurman geven en de kring verlaten. Zorg dus dat je snel van die hoed afkomt.

### Laat je niet wegduwen •

**welke Eskimo is de baas?**

**nodig** krijt of tape

De speelleider maakt met krijt of tape een cirkel op de vloer. Vijf of zes spelers gaan met de rug naar elkaar toe in de cirkel zitten. Dit zijn de Eskimo's in hun iglo. Zodra het startsein klinkt beginnen die vijf Eskimo's met hun rug tegen elkaar aan te duwen. Want alle Eskimo's willen de baas in hun iglo zijn. Wordt een van de spelers buiten de cirkel geduwd, dan is hij af. Het spel begint opnieuw maar nu met één speler minder. Wie als laatste overblijft, is de baas in de iglo.

### Hollen met de bal •

**vlieg maar niet uit de bocht**

**nodig** 2 ballen

De kinderen worden in twee groepen verdeeld. Iedere groep vormt een kring met één speler in het midden. De middenspeler geeft ieder kind uit zijn kring een nummer. Op een signaal van de speelleider gooien de middenspelers de bal naar de nummer één in hun kring. Deze moeten de bal opvangen, bliksemsnel rond de kring hollen en weer op zijn plaats aangekomen de bal teruggooien naar de middenspeler. Deze gooit de bal naar nummer twee en zo gaat dat verder tot iedere speler rond zijn kring is gehold. Welke groep is als eerste klaar?

### Op één schoen •

**ga op het geluid af**

**nodig** 2 blinddoeken, 2 linkerschoenen met veters of slippers

Twee tieners nemen ieder een hoek van het vertrek plaats. Ze trekken beide hun rechterschoen uit en halen de veter uit hun linkerschoen. Hebben ze geen schoenen met veters, dan kan het spel ook met slippers gespeeld worden. Beide spelers krijgen een blinddoek voor en lopen voorzichtig naar het midden van het vertrek. Op het geluid afgaand proberen ze de andere speler te vinden en hem de linkerschoen of slipper van de voet te trekken. Winnaar is degene die daar het eerst in slaagt. Het zoekspel mag niet ontvallen in trekken en duwen en de speelleiding moet zorgen voor een veilige spelruimte.

# speel actief



# creatief actief



## mengelmoes spelen en activiteiten creatief actief

### Nieuwe dieren •

#### krokofanthaan?

**nodig** plaatjes van dieren, schaar, doos, papier, plaksel

Rond de jaarlijkse dierendag zijn kinderen altijd veel met dieren in de weer. Het is ook wel eens leuk om met fantasiedieren bezig te zijn. En dan bijvoorbeeld zelf een naam voor dat dier verzinnen. Alle kinderen knippen een foto van een dier uit een krant of tijdschrift. Iedere foto wordt in vijf stukken geknipt en deze stukjes komen in een doos. Even door elkaar hutselen. Nu mogen de kinderen om beurten vijf stukjes uit de doos halen. De bedoeling is dat op deze wijze met de puzzelstukjes een heel nieuw soort dier ontstaat. Bijvoorbeeld een krokofanthaan of een kipvisfant. Om een zo origineel mogelijk nieuw dier te ontwerpen, mogen de kinderen ook twee van hun fotostukjes met andere kinderen ruilen. De stukjes worden op een vel papier geplakt en de kinderen schrijven er de naam van het nieuwe dier bij. Hang je alle fantasiedieren in de blokhut op, dan heb je de eerste dierentuin of boerderij met nieuwe dieren op de wereld.

### Vul foto met fantasie aan • •

#### het resultaat is verrassend

**nodig** fototijdschriften, filmposters, scharen, papier, plaksel, plakkaatverf en penselen, viltstiften, potloden  
Maak groepjes van vijf kinderen. Uit een tijdschrift wordt een grote foto geknipt. Deze foto wordt in vijf verticale stroken geknipt en elk kind krijgt een strook met een detail van de foto en plakt die op papier. Nu moet dit detail met potlood, viltstiften of plakkaatverf aangevuld worden. Heeft een kind bijvoorbeeld een smalle detailafbeelding van een huis, dan kan het hier naar eigen inzicht een heel ander huis van maken. Is de afbeelding van een weg met auto's, dan die met allerlei verkeersdeelnemers aangevuld worden. En een smalle strook van een landschap, kan met bomen, boerderijen, dieren of een rivier uitgebreid worden. Het resultaat is meestal heel verrassend. Tieners kunnen op dezelfde wijze met filmposters of andere grote afbeeldingen aan de slag. Ook stroken plakken en met fantasie aanvullen.

### Je eigen ketting • •

#### een sieraad om je hals

**nodig** dennenappels, zaag, tangetje, schaar, schuurpapier, handboor, rijgdraad en sluitinkje, lichtgele of witte verf, penseel

Voor deze ketting heb je een grote dennenappel nodig. Deze wordt doormidden gezaagd en de schubben hierna met een tangetje los getrokken. De ruwe achterzijde van de schubben kan met een schaar wat bijgeknipt worden en eventueel glad geschuurd. Met de handboor worden in de smalle achterzijde van de schubben gaatjes geboord. Het mooiste resultaat ontstaat als de schubben eerst van groot in het midden, naar klein aan de twee zijkan-ten op een rij worden gelegd. Dan de schubben rijgen en tot slot kunnen met het penseel en de verf, kleine puntjes of streepjes op de schubben worden aangebracht. En wanneer het sluitinkje aan de rijgdraad is bevestigd, is de eigen halsketting klaar.

### Kaarsen gieten •

#### een oude en boeiende bezigheid

**nodig** kleine pan, grote pan, kaarsstompjes, restanten was, lont, wc-rolletjes, karton, plakband, saté-stokjes, lucifers

In de kleine pan komen de restanten was en de kaarsstompjes. Plaats de pan in een grote pan met kokend water. De kleine pan mag niet de bodem van de grote pan raken. Met bijvoorbeeld een metalen koekjessteker op de bodem van de grote pan wordt dit voorkomen. De was en de kaarsstompjes gaan smelten. Met een satéstokje kunnen de restant lontjes eruit gevist worden. De was heeft gesmolten een temperatuur tussen 70 en 90 graden, dus opletten is geboden. Zet een koker (bijvoorbeeld wc-rol) klaar waarvan de bodem goed dichtgeplakt is met karton. Maak een gaatje in het midden van het karton, steek het lont (verkrijgbaar bij hobbywinkel) er doorheen en knoop het einde rond een luciferstokje. Trek het lont strak naar boven en knoop hier een satéstokje aan het lont vast. Dit stokje rust op de bovenkant van de koker, zodat het lont

zich strak midden in de koker bevindt. Giet het vloeibare kaarsvet voorzichtig in de koker en plaats die een half uur in koud water zodat de was stolt. Verwijder tot slot voorzichtig de koker en de kaars is klaar.

**variatie** In een hobbywinkel kun je ook kleurstoffen vinden om de kaars een kleur te geven.

### Kaarsen versieren • •

#### naar je eigen smaak

**nodig** een niet te dunne kaars, verschillende kleuren versierwas  
Om de kaars te versieren kun je in de hobbywinkel versierwas kopen. Dit zijn dunne gekleurde velletjes folie van natuurlijk was waar je eenvoudig in kunt knippen of snijden. Ook uitsteken met vormpjes is mogelijk. De stukjes was worden tussen de handen verwarmd en dan op de kaars geplakt. Kaarsen versieren is een leuk idee voor de feestdagen in december.

### Gebak- en smulkraam • •

#### heerlijke baklucht in de blokhut

**nodig** tafel, gebakdozen van bakker, viltstiften of plakkaatverf, penselen, pakken met ingrediënten voor kwarktaarten en tompouces

Op een druilerige najaarsdag is het reuze gezellig om met de kinderen en de tieners in de blokhut te gaan bakken. En nog leuker is het als iedere bakker na afloop een doos met gebakjes en koekjes mee naar huis krijgt. Maak van een tafel een gebak- en smulkraam. Want naast de lekkernijen die ze mee naar huis krijgen, moeten de kinderen natuurlijk ook op zijn tijd proeven. De gebakdozen van de bakker worden binnenstebuiten gevouwen en met viltstiften en plakkaatverf versierd. En natuurlijk van een naam voorzien. Eenvoudig en snel klaar zijn de kwarktaarten en tompouces waarvoor de ingrediënten in één verpakking in de supermarkten te koop zijn. Wil men echter wat meer specifieke koekjes of gebak, en bovendien een heerlijke baklucht in de blokhut, dan volgen hier enkele recepten.

### Wit-zwart koekjes • • •

#### en draaien maar

**nodig** 3 eetlepels boter of margarine, 2 eetlepels bruine suiker, 100 gram zelfrijzend bakmeel, 4 eetlepels custardpoeder, reep chocolade, bakpapier, bakplaat, oven, mixer, zeef, houten lepel en een vork

Klop met de mixer de boter of margarine met de suiker luchtig. Zeef de bloem en custardpoeder en meng dit met een houten lepel onder de massa. Als het deeg klaar is neem je met een theelepeltje steeds een gelijke hoeveelheid deeg en draai je er met je handen een balletje van. Leg die balletjes een beetje uit elkaar op de met bakpapier belegde bakplaat en maak er met een vork figuurtjes op. In 15 minuten afbakken in een oven van 180 graden Celsius. Laat de koekjes afkoelen. Breek een reep chocolade (niet te klein) in stukjes en smelt die in een kleine, smalle kom die in warm water staat. Elk koekje half in de gesmolten chocolade dopen en je hebt de bekende wit-zwartjes.

### Jamgebakjes • •

#### om je vingers bij af te likken

**nodig** plakjes diepvries bladerdeeg, jam, mes, bakplaat, bakpapier, oven  
Laat de plakjes bladerdeeg ontdooien en verwarm de oven voor op 225 graden Celsius. Besmeer de plakjes bladerdeeg niet te dik met jam en rol het plakje op. Besmeer een twee plakje met jam en rol dit om het eerste opgerolde plakje heen. Met een scherp mes snij je van de rol plakken van ongeveer 1 centimeter breed en leg deze plat op het bakpapier. Zorg voor genoeg onderlinge afstand, want

tijdens het bakken worden de jamgebakjes groter. Een knapperig gebakje om je vingers bij af te likken.

### Hazelnootschuimpjes • •

#### ze smelten bijna op je tong

**nodig** 4 eieren, 250 gram kristalsuiker, 1 zakje vanillesuiker, 250 gram geroosterde hazelnoten, spatel, spuitzak, oven, bakplaat, bakpapier, eventueel schilfers chocolade

Klop de eiwitten van de vier eieren stijf en voeg er beetje bij beetje 250 gram kristalsuiker en het zakje vanillesuiker bij. Het eiwit moet vooral goed stevig zijn. Spatel er voorzichtig de geroosterde en fijngehakte hazelnoten doorheen en spuit met een spuitzak toefjes op een bakplaat met bakpapier. In een oven van 150 graden Celsius afbakken tot de schuimpjes van de buitenzijde hard aanvoelen. Wanneer de schuimpjes nog warm zijn kun je er schilfers chocolade over strooien en laten afkoelen. Loopt het water al in je mond?

### Oliebollen bakken • •

#### voor een smakelijke hap

**nodig** voor een recept van (ca. 35) oliebolletjes: 1 kilo tarwebloem, 1 liter lauw water, 20 gram zout, 50 gram suiker, 80 gram gist, 10 gram kaneel, enkele druppeltjes citroensap, 200 gram rozijnen, 100 gram verse appelstukjes, mixer, arachideolie om in te bakken, lepel of ijsknijper, poedersuiker

Oliebollen horen bij het najaar en de winter. Bij het bakken met kinderen is het in verband met de hete olie, zaak om goed toezicht te houden. Los de gist op in het water in een grote beslagkom of kleine emmer. Doe de bloem erbij en meng het beslag met de mixer op de laagste stand. Werk de vulling erdoor en laat het beslag zeker 45 minuten op een warme plaats rijzen. Door een natte theedoek over de emmer te leggen voorkom je uitdroging van het beslag. Schep het beslag met een lepel of ijsknijper in de olie van 180 graden Celsius. Wanneer je de lepel of de knijper eerst in de hete olie doopt, voorkom je dat het beslag al te zeer plakt. Gebruik je een frituurpan, zet deze dan op 190 graden! Bak de bollen ca. 6 minuten. Naar wens wat poedersuiker erover en happen maar!

**variatie** Heb je geen tijd om het beslag te laten rijzen. Koop dan een "kant en klaar mix voor oliebolletjes" in de supermarkt. Deze hoeven (meestal) niet te rijzen. Controleer op de verpakking of dit inderdaad het geval is.

### Hoe lees jij eigenlijk? • •

#### boos of als een lachebek?

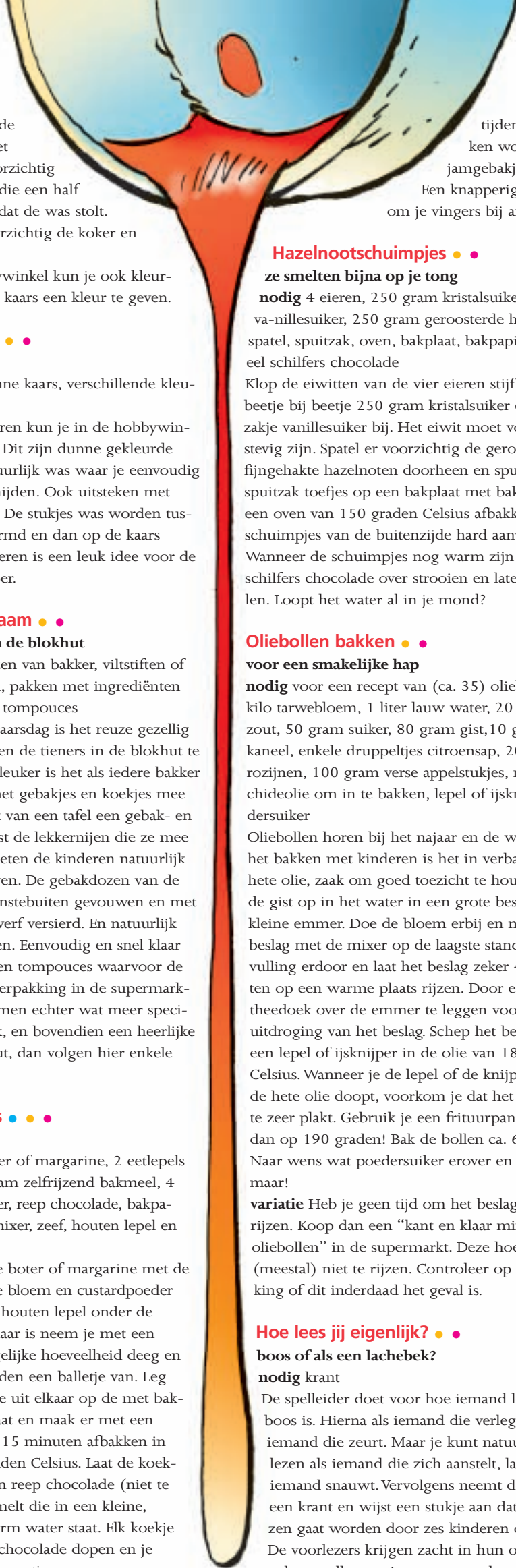
#### nodig

De spelleider doet voor hoe iemand leest die boos is. Hierna als iemand die verlegen is of iemand die zeurt. Maar je kunt natuurlijk ook lezen als iemand die zich aanstelt, lacht of iemand snauwt. Vervolgens neemt de leider een krant en wijst een stukje aan dat voorgelezen gaat worden door zes kinderen of tieners.

De voorlezers krijgen zacht in hun oor voorgezegt op welke manier ze moeten lezen: als iemand die boos is, verlegen, iemand die zeurt, zich aanstelt, lacht of snauwt. Kunnen de overige kinderen horen op welke manier de persoon voorleest?

### Baas boven baas • overdrijven en sterke verhalen

De spelers zitten in een kring. De spelleider wijst iemand aan die aan zijn linkerbuur een kort verhaal vertelt dat hij onlangs heeft meegemaakt. Deze linkerbuur vertelt hierop het verhaal verder aan de speler die



links van hem zit. En zo de kring rond. De bedoeling is dat iedereen die verder vertelt, het verhaal aandikt, zodat het steeds onwaarschijnlijker wordt. De eerste tiener vertelt bijvoorbeeld: 'Vanochtend fietste ik naar school. Toen ik langs het bankgebouw kwam zag ik daar een politieauto staan en ik vroeg mij af of er een overval had plaatsgevonden.' De tweede vertelt: 'Vanochtend fietste in naar school en juist toen ik langs de bank kwam stopte er een politieauto met loeiende sirene en de agenten holden naar binnen.' De derde persoon: 'Wat ik nou toch meegemaakt heb. Toen ik met mijn fiets naar school trapte, kwamen bij een bankgebouw dat ik passeerde, twee mannen naar buiten hollen met een grote zak vol bankbiljetten. Het geld vloog gewoon rond. Toen de boeven al in de auto zaten en wegreden, kwam er een politieauto aan met sirene en zwaailichten. Maar de overvallers waren al weg en over de straat waaide overal papiergeld.'

### Verzin er op los •

#### laat merken wat jij ziet

**nodig** kleine stok, in een doos allerlei gebruiksvoorwerpen

De tieners zitten in een kring en geven een stok door. Iedere speler moet zonder woorden met dezelfde stok iets uitbeelden. De overige spelers moeten raden wat uitgebeeld wordt. Een speerwerper? Een fluitspeler? Iemand die aan het spitten is? Of wordt de stok als wandelstok gebruikt? Misschien krijgt een denkbeeldig iemand wel een pak rammel met die stok.

**variatie** De tieners kunnen uit een doos met gebruiksvoorwerpen om beurten iets nemen en hiermee een functie uitbeelden die door de andere spelers geraden moet worden. Een spons wordt dan bijvoorbeeld een volleybal, een haarborstel wordt een tennisracket en met een vork wordt een kam uitgebeeld.

### Gekke rijmen •

#### kinderen zijn er dol op

Kinderen vinden rijmen erg leuk, zeker als het gekke rijmen betreft. De leiding zet vooraf aan de bijeenkomst zinnestjes op papier, waarvoor de kinderen de rijmwoorden moeten invullen.

Bijvoorbeeld:

- Onze koe zegt alleen maar...
- In de zomer eet ik rozijnen in de lente alleen maar...
- Onze kat gaat 's avonds nooit in het...
- Het paard zwaait de hele dag met de...
- In onze tuin zat een mol, hij woont in een...
- Kom je uit bad, dan ben je heel erg...
- In Spanje groeien appeltjes van ...

### Letterslinger • •

#### een kleurrijk geheel

**nodig** dun karton, kleurstiften, scharen, prikpenen, verschillende soorten gekleurd papier, lijm, perforator, touw

De letters van hun eigen voornaam spreken de kinderen aan. Kinderen die zelf kunnen schrijven, mogen proberen hun eigen letters op karton te krijgen. Let wel, het gaat om de omtrek van de letters, omdat deze later beplakt moeten worden. Hulp van de leiding zal daarom zeker nodig zijn. Staan de letters op papier, dan kunnen deze uitgeknipt of uitgeprikt worden. Vervolgens de letters beplakken met kleine gescheurde stukjes gekleurd papier. Tot slot met een perforator aan de bovenzijde van iedere letter één of twee gaatjes maken. Rijg touw door deze gaatjes en je letterslinger is klaar. Leuk voor op de deur van de slaapkamer.

### Skelet van pasta • •

#### een leuke griezelfiguur

**nodig** dun zwart karton, hobbylijm die helder opdroogt, elleboogjes macaroni, spiraal macaroni, spaghetti, schelpjes macaroni, gedroogde witte bonen, zwarte watervaste stift  
Op een langwerpig stuk zwart karton gaan de kinderen met de diverse soorten pasta een skelet plakken. Van de spiraal macaroni wordt de ruggengraat gevormd. De ribben en de schouders van elleboogjes macaroni. De twee heupgewrichten worden door een witte boon gevormd en het hoofd door twee witte bonen. Schouders, armen- en beenbotten kun je vormen van spiraal macaroni, met armen- en kniegewrichten van schelpjes. Van stukjes spaghetti worden de vinger- en teenbotten gevormd. Tot slot worden met de stift nog ogen-, neus- en een mondholte op het bonenhoofd getekend en het skelet is klaar. Handig natuurlijk als de leiding vooraf enkele voorbeelden maakt, die door de kinderen worden nagemaakt. Zullen ze die griezel wel boven hun bed durven hangen?

### Aanbellen en verzinnen •

#### moet u een luisteren mevrouw

Tweetallen gaan voordeursituaties naspelen. Eén speler belt aan en de andere speler komt naar de voordeur. Wat komt die aanbeller doen? Misschien is het een oude geliefde. Of misschien iemand die een uitvaartverzekering wil verkopen. Maar ook een boze buurman, een jehova's getuige, iemand die de weg kwijt is of iemand die komt informeren of een weggelopen hond gezien is, kunnen aan de voordeur staan. In ieder geval mag degene die de deur open maakt, van tevoren niet weten waar het gesprek over gaat.

### Pas op voor de wolf •

#### Roodkapje loopt van boom tot boom

**nodig** mandje, rode hoofddoek  
Een van de kinderen is Roodkapje en huppelt door het bos. Aan de arm een mandje en om het hoofd een rode hoofddoek. Roodkapje plukt bloemen voor oma. Een tweede kind is de boze wolf en heeft zich verstopt. De anderen kinderen zijn bomen en zingen, terwijl ze met hun armen zwaaien als takken, het bekende liedje: 'Zeg Roodkapje waar ga je heen...!' Roodkapje loopt van boom tot boom. Maar opeens springt de wolf te voorschijn en hij probeert Roodkapje aan te tikken. Als dit lukt mogen twee andere kinderen wolf en roodkapje zijn.

### Kus de kikker •

#### wordt de kikker een prins?

**nodig** lippenstift, blinddoek, 3 afbeeldingen van een kikker, 1 afbeelding van een prins  
De drie gelijke afbeeldingen van een kikker worden naast elkaar opgehangen. Achter één van de drie is een afbeelding van een prins verstopt. De kinderen krijgen één voor één lippenstift op en mogen met een blinddoek voor, een kikker van hun keuze kussen. Welke kikker zal na afloop veranderen in een prins? Na de laatste kus worden de kikkerbladen weggehaald. Welke kinderen hadden de juiste kikker gekust?

### mengelmoes spelen en activiteiten creatief actief

### Assepoesterbal •

#### kun jij dansen?

**nodig** muziek

Alle kinderen zijn uitgenodigd op het bal van de prins en Assepoester. Twee kinderen spelen voor de prins en Assepoester. Iedereen gaat dansen op muziek. Als de muziek stopt moet iedereen ophouden met dansen, alleen de prins en Assepoester mogen verder dansen. Begint de muziek weer, dan danst weer iedereen vrolijk verder.

### Huis van lekkers •

#### smullen tot besluit

**nodig** tafel, planken, wafels, plastic bekens, glazen kom, groene limonadesiroop, soeplepel  
Aan het slot van de sprookjesbijeenkomst lopen de kinderen rond de blokhut, want iemand heeft verteld dat buiten het huisje van suikergoed en marsepein van de heks gezien is. En jawel hoor, achter de blokhut staat een tafel met schuine planken. Op die planken liggen geen dakpannen, maar wafels. En wat zit er in die grote glazen kom? Groene heksensoep? Of zal dat toch groene limonade zijn? Er staan ook plastic bekertje en er hangt een soeplepel. Als de kinderen nu eens allemaal heel hard 'heks!' roepen, zou die dan verschijnen? Inderdaad komt de heks te voorschijn. Een heel vriendelijke heks, want ze schenkt hen allen limonade in en alle kinderen mogen een dakpanwafel eten. Dat is dus smullen.

### Lopen met tweelingmutsen •

#### bewegingen aan elkaar aanpassen

**nodig** kranten, 2 stukken dun touw van een meter lang, nietapparaat  
Van de kranten worden vier puntmutsen gevouwen. Een stuk touw wordt aan twee mutsen vastgeniet. Dit gebeurt ook met het andere touw, zodat er als het ware tweelingmutsen ontstaan. De kinderen gaan in rijen van twee achter elkaar staan. De voorste twee spelers krijgen de mutsen op hun hoofd. Ze mogen er niet met hun handen aankomen. Op een signaal loopt het eerste stel van een groep links om de rij heen en het eerste stel van de andere groep rechtsom de rij heen en terug naar het begin. Daar aangekomen worden de mutsen aan de volgende tweetallen gegeven. Kunst is om zodanig gelijk te blijven lopen dat de mutsen op hun plaats blijven. Valt een muts van een hoofd dan telt dit voor een strafpunt.



# creatief actief

# natuur actief

mengelmoes spelen en activiteiten natuur actief

## Vandalisme •

**laat ze het aan-schouwelijk maken**  
**nodig** fototoestellen  
Praat met de tieners over vandalisme. Wat is vandalisme? Waarom zijn het juist vaak jonge mensen die zich schuldig maken aan baldadigheid en vernielzucht? Heeft het iets met stoer groepsgedrag te maken? Hoe denken de tieners over vandalisme? Maak groepjes en geef ieder groepje een fototoestel en laat ze door de wijk en het bos lopen om sporen van vandalisme, baldadigheid, vernielzucht en vervuiling te fotograferen. Met de afgedrukte foto's kan een collage worden gemaakt voor in de blokhut of een artikel samengesteld voor de wijkkrant.

## Beverkolonie in actie • •

### verzamel de stokjes

**nodig** stokjes, hoepels of touw  
De kinderen gaan de bevers in de natuur naspelen. Eerst verzamelen ze 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 bevindt zich een grote cirkel. De andere cirkels hier rondom heen moeten allen even ver van de midden-cirkel verwijderd zijn. In de middencirkel komen alle stokjes. De duo's nemen in de eigen cirkel plaats. Op een signaal gaan ze op pad om in het midden één stokje te halen en naar hun eigen burcht te brengen. Dat gaat net zo lang door tot alle stokjes in het midden op zijn. Welk beverduo weet de meeste stokjes te verzamelen?

## Slalommen en trekken • •

**nodig** stokken van ongeveer 1 meter lengte  
De stokken worden in de lengterichting op een bospad gelegd, met telkens een halve meter tussenruimte. Om te beginnen gaan de kinderen door de ruimtes tussen de stokken slalommen. Hierna huppen ze beurtelings van links en van rechts over de stokken zonder ze aan te raken.

**variatie** Van vier stokken wordt een vierkant op de grond gevormd. Groepjes van vier kinderen geven elkaar de hand en maken een kringetje. Ze proberen elkaar in het vierkant te trekken.

## Stokjes-emmerbal • •

### leuk bij windstil weer

**nodig** stokjes, 2 emmers, ballon  
De kinderen gaan eerst buiten stokjes zoeken van ongeveer 25 tot 30 centimeter lengte. De spelers worden hierna verdeeld in twee ploegen. Aan beide kanten van het speelveld worden emmers geplaatst. De spelleider werpt een opgeblazen ballon in de lucht en de spelers proberen deze ballon met kleine tikken van hun stokjes in de emmer van de tegenstanders te krijgen.

## Voelen met je voeten • •

### zacht, kriebelig en krakend

**nodig** blinddoeken, herfstbladeren, kiezelstenen, mos, takjes, zandgrond  
Voelen met je voeten, dat kan uitstekend in het bos. Er wordt een voelpaadje gemaakt van achtereenvolgens herfstbladeren, kiezelstenen, mos, takjes en zandgrond. Als de kinderen bij het paadje aankomen, trekken ze hun schoenen en sokken uit, krijgen ze een blinddoek voor en lopen voorzichtig over het paadje. Ze moeten raden wat ze met hun voeten voelen. Daarna gaan de blinddoeken af en mogen nog een keer over het paadje in tegenovergestelde richting lopen. Hadden ze goed geraden?

## Voelen met je handen • •

### dat voelt aan als...

**nodig** handdoek, eikels, eikeldopjes, dennenappeltjes, takjes, boomschors, bladeren  
In het bos onder een handdoek liggen eikels, eikeldopjes, dennenappeltjes, takjes, boomschors en bladeren. De kinderen hurken om beurten bij de handdoek en moeten raden wat ze voelen. Voor de kleinste kinderen liggen dezelfde voorwerpen in een rijtje langs de handdoek. Zij proberen voorwerpen in dezelfde volgorde als het rijtje naast het doek onder de doek vandaan te halen.

## Zintuigenspel • •

### horen, ruiken, voelen en proeven

**nodig** blinddoeken, dropjes, allerlei voorwerpen uit het bos of van de bosrand  
Een helft van de groep wordt geblinddoekt en de andere kinderen leiden hen rond. Eerst is iedereen stil en luistert naar de geluiden. Fluit daar een vogel? En dat kraken is dat een boomtak? Dan wordt gewisseld van blinddoeken en krijgen de kinderen allerlei voorwerpen. Hoe ruikt een dennenappel? Of gras of zand? Weer wisselen 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 zijn het 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.

## Balgooiend door het bos • •

### probeer de bomen te mijden

**nodig** bal, papier, pen  
Aan de rand van het bos gaan de kinderen en tieners van met twee ploegen van start. Met een bal gooien ze om beurten een eind het bos in. Raken ze een boomstam of boomtak, dan zijn ze af en moet een speler van de andere groep gooien. De bedoeling is per groep zoveel mogelijk worpen te laten noteren voor het einde van het bos bereikt wordt.

## Wat vertellen de vogels? • •

### luisteren en fantaseren

Ga met de kinderen naar een stille plek in het bos of aan de rand van het bos waar je de vogels kunt horen fluiten. Zittend op het gras of op het mos luistert iedereen aandachtig. Wat hebben de vogels elkaar te vertellen? Misschien zijn ze blij omdat het mooi weer is. Of zullen ze elkaar vertellen van hun plannen voor die middag of de volgende dag? Wie weet roept een moedervogel haar kind. Fantasieer samen met de kinderen over de mogelijkheden van al die vogelstemmen.

• jonge kind • kind • tiener

## Wat kun je ermee doen •

### stimuleer de fantasie

**nodig** allerlei voorwerpen uit het herfstbos  
Laat de jonge kinderen in het herfstbos zoeken 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 van die takjes en boomschors, daar kan toch een hutje van gemaakt worden voor de veldmuisjes, en dan zouden ze op een bedje van mos kunnen slapen onder een dekentje van bladeren. En van die eikels en dennenappeltjes kun je toch een mooi tuintje voor de kabouters maken. En die late paardenbloem dan? Die kunnen de kaboutervrouw als poederkwast gebruiken. De spelleiding kan de kinderen stimuleren door hun fantasie een beetje op weg te helpen.

## Mooie stukjes regenboog •

### maak een natuurschilderij

**nodig** kiezelsteentjes van diverse kleuren, voorwerpen uit het bos  
Verzamel vooraf aan de activiteit gladde kiezelsteentjes van diverse kleuren. De spelleiding loopt hierna met de kinderen het bos in. Op een bepaalde plaats wordt verteld hoe de leiding er getuige van was hoe een mooie regenboog in stukjes brak die op de grond vielen. Op dat moment worden de kiezelsteentjes getoond. Geef de kinderen per tweetal een steentje en laat ze spulletjes uit de natuur verzamelen met dezelfde kleur als het steentje. Op een verzamelplaats worden alle spulletjes neergelegd en samen met de kinderen wordt er tot slot een fraai natuurschilderij van gemaakt

## Dierenorkest in het bos • •

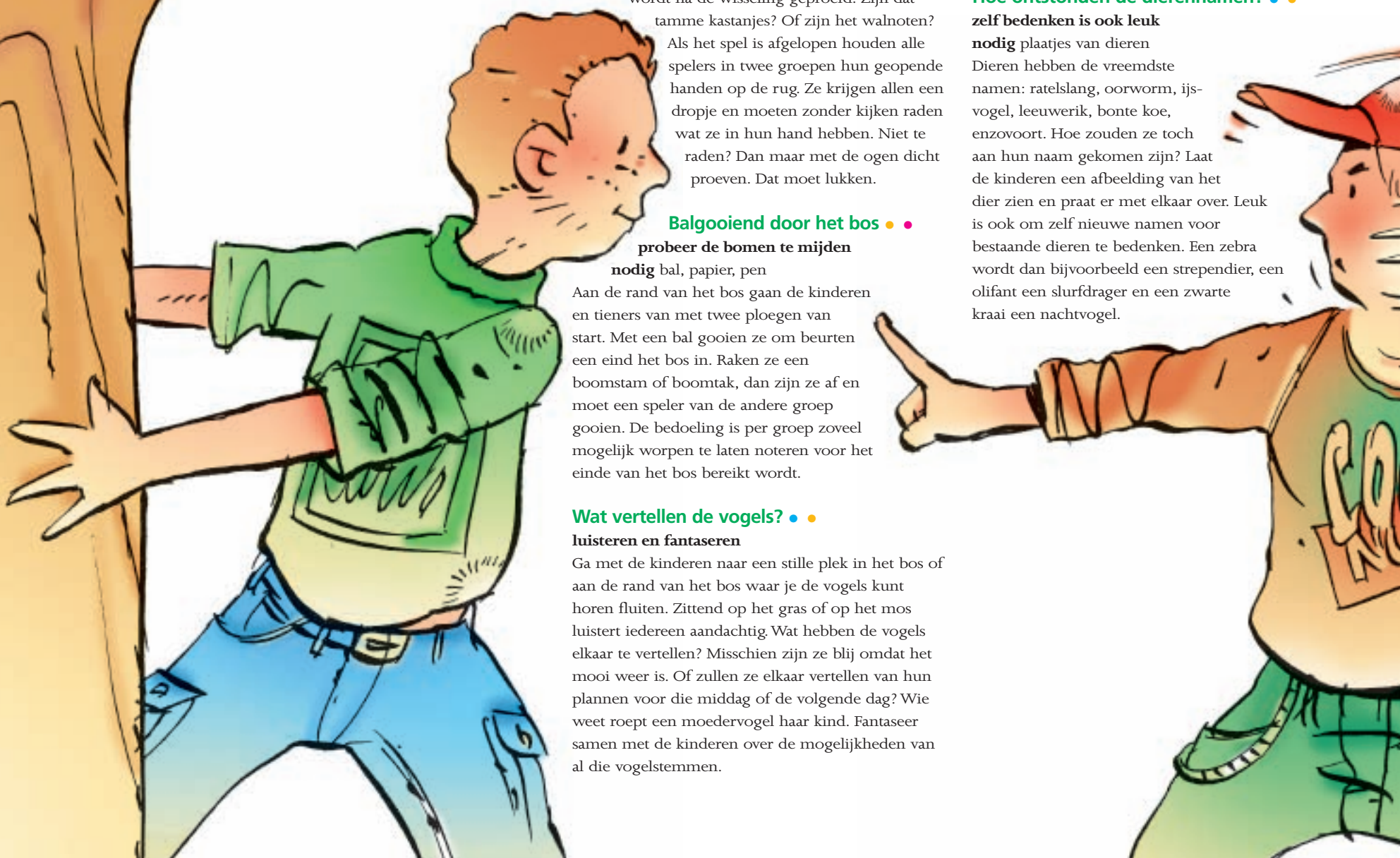
### piepen, fluiten of loeien

De kinderen gaan in het bos in een halve cirkel staan. Zij vormen een bonte mengeling van dieren die zijn samengekomen om een concert te geven. De leider is de dirigent en staat voor het orkest. Ieder kind moet het geluid van een dier nadoen: bijvoorbeeld een koekoek, een merel, een geit, een kat, een hond, een koe, een muis of een paard. De dirigent noemt de naam van een bekend liedje en elk dier loeit, hinnikt, sist of piept het liedje mee. Alle echte dieren in het bos zullen beslist muisstil luisteren.

## Hoe ontstonden de diernamen? • •

### zelf bedenken is ook leuk

**nodig** plaatjes van dieren  
Dieren hebben de vreemdste namen: ratelslang, oorworm, ijsvogel, leeuwerik, bonte koe, enzovoort. Hoe zouden ze toch aan hun naam gekomen zijn? Laat de kinderen een afbeelding van het dier zien en praat er met elkaar over. Leuk is ook om zelf nieuwe namen voor bestaande dieren te bedenken. Een zebra wordt dan bijvoorbeeld een strepdier, een olifant een slurfdrager en een zwarte kraai een nachtvogel.



### Boommaskers • •

#### laat je fantasie werken

nodig zakmes, tak, boomschors, jonge dennenkegel, tak met dennennaalden

Van een groot stuk boomschors wordt met het zakmes een ovaal gesneden. Dan wordt eveneens met het zakmes de ogen en de mond als gaten in de schors aangebracht en een kleiner gat voor de neus. Een kleine dennenkegel wordt in het gat bevestigd en doet als neus dienst. Met de dennennaalden kunnen haren in de bovenzijde van het boommasker worden gestoken.

### Vogelverschrikker •

#### laat je fantasie werken

nodig strohalmen, 2 stokken, touw, oude jas, broek en hoed

Om te beginnen worden de strohalmen voordat ze verwerkt worden 24 uur in het water gelegd. In veel boerengezinnen werden vroeger van deze door het water soepel gemaakte strohalmen, stropoppen voor onder 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 strowaai. Behalve voor onder de dakpannen werden de strowaaiers ook voor creatieve doeleinden gebruikt.

Bijvoorbeeld om stropoppen 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 vastgebonden stokken als basis. Met een groep kinderen een 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.

### Je natuurkapstok • •

#### gemakkelijk en slim

nodig takken met zijtakken, stevig touw, zaag  
In de blokhut kun je natuurlijk al je spullen niet zo maar rond laten slingeren. Een zelfvervaardigde kapstok is daarom altijd welkom. Zoek met je groep stevige takken met zijtakken. Zaag die takken op de gewenste lengte af. Sjur je natuurkapstok met touw tegen een balk en hang je kleding of andere spullen aan de takken op. Gemakkelijk en slim, zo'n natuurkapstok.

### Smulappels voor vogel • •

#### eerst dennenappels verzamelen

nodig dennenappels, pindakaas zonder suiker, vogelvoer, eventueel pitten van zonnebloemen, houten roerstaafjes, dun touw (allen geschikt voor vogels!)

Vooraf hebben de kinderen of de leiding in een bos grote dennenappels verzameld. Deze moeten goed drogen zodat de schubben uit elkaar gaan staan. Begin met het bevestigen van het touw waaraan de dennenappel naderhand opgehangen wordt. Met de roerstaafjes

wordt de pindakaas op en tussen de schubben van de dennenappel gesmeerd. Dan worden de met pindakaas ingesmeerde dennenappels door het vogelzaad gerold en kunnen ze opgehangen worden. Nemen de kinderen de dennenappels mee naar huis, dan kunnen deze in een vetvrij bakpapierje gedraaid worden of in een plastic zakje gestopt.

### Bal doorgeven met stokken • •

#### wie is het snelste?

nodig 2 ballen, stokken

Vorm twee groepen en baken een terrein af. De spelers zoeken eerst allen twee stokken. Ze stellen zich op met een tussenruimte van twee tot drie meter en mogen daarna niet meer van hun plaats komen. De bedoeling is nu dat iedere groep de bal doorgeeft van de eerste naar de laatste speler. Dat moet gebeuren met de stokken. Dus niet met de voeten, handen of het hoofd aanraken. Voor de kinderen geldt dat de bal wel de grond mag raken. Voor de tieners echter moet de bal met de stokken worden doorgegeven zonder dat die de grond raakt, want dit telt als een strafpunt. Welke groep is het snelste?

### Maxi Mikado •

#### pas op: vallende takken

nodig 30 takken van 80 tot 100 centimeter lengte  
De tieners verzamelen in het bos eerst de 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 spel dienen. De eerste speler houdt de verticale bundel takken, die op de grond rust, in zijn armen en laat die gelijktijdig los. Even opzij springen voor de vallende takken. De speler mag dan proberen 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 situatie bij wegvliegende stokken. Beweegt er echter een stok, dan is de volgende speler aan de beurt. Wie heeft de meeste takken op het einde van het spel? Het Maxi Mikado spel kan met tweetallen gespeeld worden, maar omdat de meeste punten gescoord kunnen worden bij de aanvang, moet het tweetal nog een spel spelen waarbij dan de andere speler mag starten.



### Bomenestafette •

#### hou de nummers in de gaten

nodig stukken papier, viltstift, tape  
Op tien stukken papier worden met een viltstift de nummers van 1 tot en met 10 geschreven. Met tape worden deze aan tien bomen bevestigd in een goed begaanbaar gedeelte in het bos. Verdeel de kinderen in twee ploegen. De ploegen staan op gelijke afstand van de bomen en na het startsignaal vertrekt de eerste speler van elke ploeg om het parcours van bomen af te leggen. Eén speler begint bij boom met nummer 1 terwijl de speler van de andere ploeg bij de boom met nummer 10 begint. De spelers moeten bij elke boom een keer rond de stam lopen voordat zij naar de volgende boom hollen. Slaat een speler een boom over, dan moet hij terug keren bij deze boom voordat hij verder mag. Hebben beide spelers in de tegenovergestelde volgorde alle bomen gehad, dan hollen ze terug naar hun groep en tikken nummer twee aan. Welke ploeg is het snelste bij deze bomenestafette?

### mengelmoes spelen en activiteiten natuur actief

### Boompje wisselen in de herfst •

#### hollen tussen vallende bladeren

nodig fluit

Het spel boompje wisselen heeft in een herfstbos met vallende bladeren sowieso een heel aparte beleving. Maar doe je het op een winderige dag als de bladeren met honderdtallen tegelijk van de bomen vallen, dan kun je er een spannend element aan toevoegen. Zoek een plek met een groepje bomen bij elkaar. Er is één boom minder dan er deelnemers zijn. Op het fluitsignaal kiezen de deelnemers een boom. Bij een volgend signaal moeten ze een andere boom te pakken zien te krijgen, maar dit mag pas als ze een vallend blad in de lucht hebben opgevangen. Degenen die als laatste een vallend blad bemachtigt, zal waarschijnlijk ook overblijven als de bomen 'op' zijn.

### Gedichten over de herfst •

#### rijmen hoeft niet altijd

nodig pen, papier

De tieners gaan gedichten schrijven over de herfst. De leiding kan een herfstgedicht voorlezen. Of ze nodigen op een avond een echte dichter uit. De tieners kunnen ook zelf in de bibliotheek gedichten over de herfst opzoeken. Of via internet. Trefwoorden voor een najaarsgedicht kunnen zijn: wind, regen, paraplu, regenkleding, koud, bruine bladeren, appeloogst, kale takken. Ook het feest van Sint-Maarten kan sfeer aan het gedicht geven. De dichter of de leiding kan de tieners er op wijzen dat een gedicht niet altijd hoeft te rijmen, maar de meeste zullen daar op school al van gehoord hebben. Bij de volgende bijeenkomst lezen de jonge dichters hun gedichten voor. De dichter kan dan ook zijn mening over de prestaties nader toelichten. Wie weet komt er wel een fraaie gedichtenbundel uit.

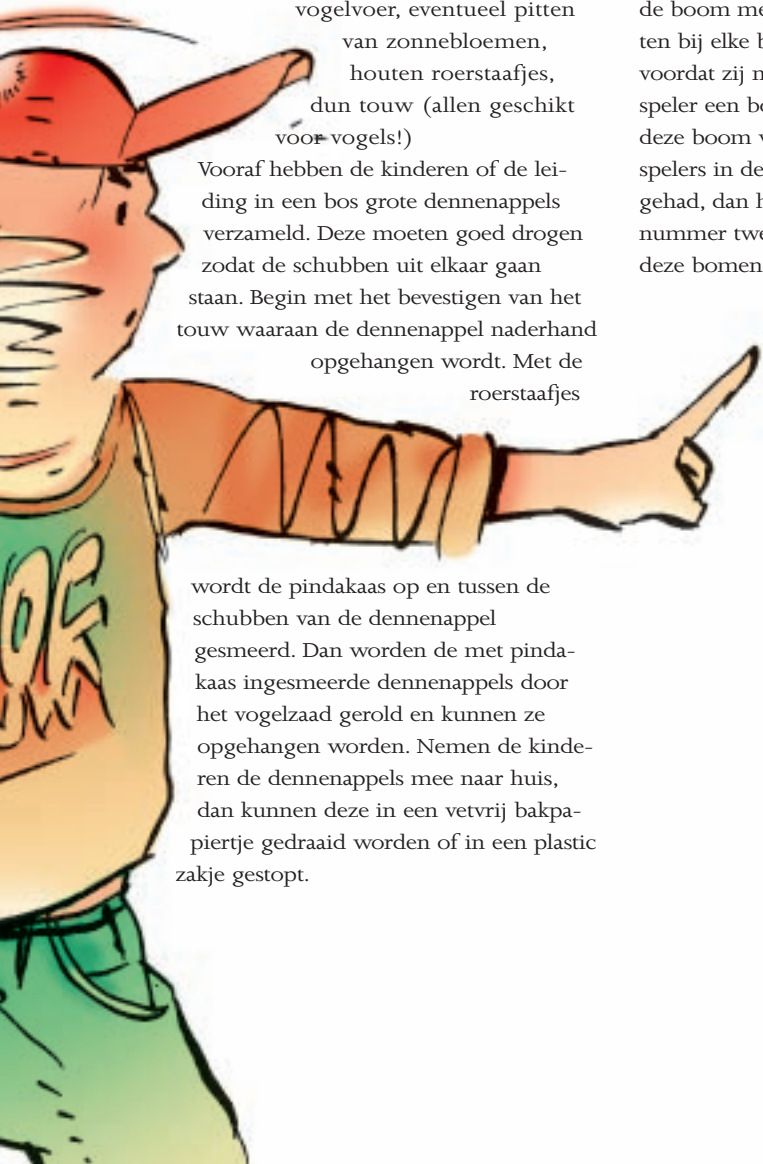
### Wat hoort niet in het bos? • •

#### hou de afvalzak gereed

nodig voorwerpen uit het bos en zwerfafval

De kinderen krijgen opdracht om in het bos per persoon twee voorwerpen te zoeken. Eén voorwerp dat in het bos thuis hoort en één voorwerp dat niet in het bos thuis hoort. Het ligt voor de hand dat boomschors, bladeren, eikels, takjes, mos, dennennappels, gras, lege eieren van vogels, en veertjes natuurlijk wel in een bos thuishoren. Blikjes, glas, plastic, papier en ander zwerfafval natuurlijk niet. De kinderen gaan in een kring staan en stoppen één voor één de spullen die niet in het bos thuis horen in een afvalzak. De andere voorwerpen worden aan elkaar doorgegeven en de vinder vertelt waarom het voorwerp in de natuur thuis hoort. Deze voorwerpen kunnen mogelijk later dienst doen voor een kijkdoos.

# natuur actief



# Thema actie!

## Vragen en antwoorden roepen • probeer je verstaanbaar te maken

Verdeel de kinderen in twee groepen. Eén groep gaat in een rij naast elkaar midden in het vertrek staan. De overige kinderen vormen nog eens twee groepen en die elk aan een kant van het vertrek gaan staan. Deze twee groepen proberen met elkaar te communiceren door een vraag te roepen, waarop de andere groep moet antwoorden. Dat lijkt gemakkelijker dan het is, want de rij kinderen in het midden van het vertrek vormen als het ware een geluidsscherm. Met roepen proberen ze de vragen en antwoorden te overstemmen. Na enkele minuten wisselen de groepen. Wie weet de meeste vragen en antwoorden over het geluidsscherm te krijgen?

## Het spel met de e-mails •

### hoe goed kennen we elkaar?

**nodig** computers, printers, papier, schaar, elastiekjes  
Vooraf aan de bijeenkomst ontvangen de tieners van de spelleiding allen een e-mail. Hiervoor het liefst grappige en niet alledaagse onderwerpen bedenken. Bijvoorbeeld: 'Wat zou je meteen veranderen als jij burgemeester van je woonplaats was?' Of: 'Welke is jouw favoriete shampoo?' Misschien wel: 'Wat zou jij doen met een miljoen euro's?' Laat de tieners hun antwoorden terugmailen en print die uit, net zo vaak als er deelnemers zijn. Zorg wel dat de afzenders niet uit de antwoorden zijn af te leiden. Maak pakketjes van de prints, samengebondeld met elastiekjes en deel die bij de eerstvolgende bijeenkomst uit. De deelnemers moeten nu aan de hand van de antwoorden raden van wie dit afkomstig is en deze naam op de desbetreffende mail schrijven. Via indirecte vragen, dus niet letterlijk zoals ze in de mail staan, mogen de deelnemers elkaar ondervragen om er achter te komen van wie de mail afkomstig is. Bijvoorbeeld: 'Wat vind jij slecht geregeld in je woonplaats?', 'Waar ruik jij naar als je je haren wast?', 'Maakt veel geld gelukkig?'

## Bingo rond eigenschappen •

### hoe goed kennen we elkaar?

**nodig** computer, printer, stevig papier, schaar  
De tieners hebben allen wel een kenmerk of eigenschap die specifiek is. Van alle deelnemers aan dit namenbingo wordt, heel in het kort, op deze wijze een kenmerk op papier gezet. Maak er een schema van met iedere eigenschap in een hokje. Het onderwerp kan gaan over hobby's zoals: koken, postzegels sparen of hardlopen, maar ook over het feit dat iemand enig kind thuis is of in een ander land is geboren. Iedere deelnemer krijgt een bingokaart. Na het startsein moeten de tieners elkaar opzoeken en vragen in het betreffende vakje met de specifieke eigenschap de handtekening zetten. De handtekening mag alleen gezet worden als de eigenschap past bij de persoon.  
Wie als eerste alle combinaties goed heeft mag 'bingo!' roepen.

## Stoelendans anders • •

### op alfabet of op nummer

**nodig** stoelen, plaketiketten, pen  
Plaats evenveel stoelen op een rij als er spelers zijn. Alle spelers gaan in een willekeurige volgorde op een stoel staan. Hierna vertelt de spel leider dat de spelers op alfabetische volgorde op een stoel moeten gaan staan, zonder dat ze de vloer raken. Dat wordt dus een heel geklouter.

**variatie** De stoelen worden in een kring geplaatst. Iedere speler krijgt een nummer en moet op een stoel gaan staan. Hierna plakt de leider etiketten met een nummer op de achterzijde van de stoel. Iedere speler moet al klauterend en zonder de vloer te raken, op de stoel van zijn nummer proberen te komen.

## Wat stelt het voor? •

### ooievaar, olifant of krokodil

De kinderen vormen een kring. Eén speler staat in het midden en noemt de naam van een kind en het dier dat moet worden uitgebeeld. Bijvoorbeeld een ooievaar. De speler van wie de naam genoemd is, moet niet alleen de ooievaar gaan uitbeelden, maar neemt de linker- en rechterbuur mee. Eén speler beeldt met zijn armen bijvoorbeeld de snavel van de ooievaar uit en de andere twee spelers imiteren het klapwieken van de vleugels. Ook een olifant, een krokodil en misschien wel een draak kan uitgebeeld worden.

## Kwartetten anders •

### steeds moeilijker

De tieners vormen vier groepen die ieder in een hoek van het lokaal gaan staan. De spel leider wijst één groep aan die mag beginnen. Zij noemen de naam van een speler uit een andere groep. Deze speler moet zich dan bij de eerste groep voegen. Hierna mag deze groep een tweede naam noemen, maar er moet direct een bijzonderheid van deze persoon bij genoemd worden. Bijvoorbeeld een huisdier. Is dit juist, dan mag dezelfde groep een derde naam noemen, maar dit keer vergezeld van twee bijzonderheden, bijvoorbeeld de lievelingskleur en de schoenmaat. Als ook dit klopt, mag een vierde persoon genoemd worden en dit keer moeten er drie bijzonderheden bij vermeld worden, bijvoorbeeld aantal broers en/of zussen, de straatnaam en de geboortedatum. Wordt mis geraden, dan is een volgende groep aan de beurt. Na vier beurten van één groep is in ieder geval een andere groep aan de beurt. Welke groep is aan het eind van de rondes kwartetten het grootste?

## De snelle rijgers •

### goed samenwerken is de boodschap

**nodig** per groep 10 verschillende voorwerpen met een gat, 2 dozen, 2 stukken touw van drie meter lang

Iedereen kan rijgen. Maar hoe snel kun je met een groep rijgen over een afstand van drie meter? Vorm groepjes van vijf tot zes personen. Ieder groep krijgt een stuk touw en nu moeten eerst de spelers van iedere groep aan elkaar geregen worden. Dus het touw bij de eerste speler door een knoopsgat, bij de twee door de lus van de broek, bij nummer drie door het rijggat van een schoen of een lus van de veter, door de hals van het T-shirt naar binnen en door een mouw naar buiten, idem bij een broek en tot slot door een sandaal of slipper. De uiteinden van het touw worden vastgeknoopt en alle spelers zitten nu aan elkaar vast. Hierna krijgt iedere groep een stuk touw, een lege doos en een doos met tien verschillende voorwerpen die qua omvang en gewicht op de inhoud van de andere dozen lijken. De spelers die nog steeds aan elkaar vastzitten, houden het touw gespannen tussen beide dozen en op een signaal nemen ze zo snel mogelijk de voorwerpen uit de doos, rijgen die aan het touw en transporteren die op deze wijze naar de lege doos. Deze voorwerpen kunnen zijn: een kopje met een oor, een perforator, een sleutelhanger, een slipper, een elastiekje, cd, sok met een gat, enzovoort. Welke groep rijgers heeft als eerste alle voorwerpen via het touw in de lege doos?

## Herken de sleutelbos •

### deze is van ...eh

**nodig** lege doos, sleutelbossen van deelnemers  
Alle tieners brengen hun sleutelbossen mee naar de clubbijeenkomst. Deze bossen gooien ze in een lege doos. Zonder in de doos te kijken neemt ieder er een sleutelbos uit en moet raden van wie die is. Zodra de eigenaar goed geraden is moet nog geraden worden waar de afzonderlijke sleutels voor dienen. Zijn ze van de fiets, brommer of scooter? Van het kluisje op school, de slaapkamerdeur, het geldkistje of van het bureau? De eigenaar van de sleutelbos moet aangeven in hoeverre dit klopt.

## Wat is er veranderd? •

### leer op details letten

De kinderen gaan in twee rijen tegenover elkaar staan, met ongeveer een meter tussenruimte. De spel leider geeft een teken en iedereen draait zich van elkaar af. Nu wijzigt iedere speler iets aan zijn uiterlijk. Bijvoorbeeld een schoenveter losmaken, bril in de broekzak stoppen, een elastiekje uit het haar halen of een horloge, ring of oorbel afdoen. Op een nieuw teken van de spel leider draaien de spelers zich weer naar elkaar toen. Het gaat er nu om wie van ieder tweetal als eerste opmerkt wat er aan de speler tegenover hem veranderd is.

## Maak een rare kring •

### dat wordt lachen geblazen

**nodig** kaartjes met een lichaamsdeel  
Vooraf heeft de spel leiding kaartjes vervaardigd waarop een lichaamsdeel staat afgebeeld. Bijvoorbeeld een knie, een voet, een neus, een hoofd, een elleboog, een kin of de billen. De kinderen gaan in een kring staan en ontvangen ieder een kaartje. Na een teken van de spel leiding moet ieder kind de speler links naast hem aanraken. Dat gebeurt met het lichaamsdeel op zijn kaartje op de plek van de buurman die afgebeeld staat op zijn kaartje. Misschien met zijn elleboog de neus van de buurman of met een knie de billen van de andere speler. En zo verder de kring rond. Dat wordt dus lachen geblazen, want zo een rare kring heb je nog nooit gezien.

