

REGIO/DISTRICTSSPEL VOOR WELPEN, KABOUTERS, ESTA'S

PETTEN PRET

'98



scouting



PETTENPRET '98

**DISTRICTSPEL VOOR WELPEN, KABOUTERS, ESTA'S
1998**

INHOUDSOPGAVE

VOORWOORD	3
PETJE AF VOOR KONING TULBAND (THEMAVERHAAL)	4
VOORBEREIDING OP DE GROEP	7
AANKLEDING	8
OPENING, OPBOUW EN VERLOOP	9
SPELSUGGESTIES	13

COLOFON:

Aan deze map werkten mee:

Henriëtte den Hollander
Sjoerd Homminga
Henny Hooimeijer
Sandra Oosterveen
Helma van de Ouwelant
Françoise Vuurpijl
Anneke Versloot
Paul Wouters
Aad Zeilstra

Vormgeving:

Marja de Rooij-Pronk

Tekeningen:

René Nauta

Hartelijk dank aan degenen die hebben meegelezen.



VOORWOORD

"Traditie getrouw", kunnen we wel zeggen, is er ook dit jaar weer een map ter ondersteuning voor het districtsspel Welpen-Kabouters-Esta's.

Het spel heet nog wel "districtsspel", maar nu al wordt het in sommige delen van het land "regiospel" genoemd.

Gezien alle ontwikkelingen zal het districtsspel vanaf 1999 daarom Regiospel worden genoemd.

Met deze map willen we op een ludieke manier in gaan op de "Rechten van het Kind". En dan eigenlijk, vinden wij, het Recht waar ieder Kind op de hele wereld het meeste Recht op heeft:

HET RECHT OM TE SPELEN

Spelen is één van de eerste levensbehoeften, een wezenlijk onderdeel van het leven. Wanneer een kind mag spelen, heeft het de mogelijkheid om allerlei dingen van zichzelf te ontdekken, zijn of haar grenzen te verleggen door uitdagingen aan te gaan. Het kind kan door spelen de wereld gaan ontdekken, andere kinderen ontmoeten, waardoor het op een speelse manier allerlei vaardigheden leert.

Als kind moet je af en toe "weg kunnen kruipen" in je fantasie...

Alhoewel.... mag dat alleen maar als je kind bent?

In dit spel worden ook de "grote mensen" uitgenodigd om mee te spelen.

Zullen we maar snel beginnen??

HEEL VEEL SPEELPLEZIER IEDEREEN, GROOT EN KLEIN!

Henny Hooimeijer, Unit Programma, 1997.



PETJE AF VOOR KONING TONIO TULBAND



Dit is één van de verhalen over het land Tulbantia, het rijk waar ooit Koning Tonio Tulband regeerde.

Tonio Tulband was een aardige koning maar hij had iets heel eigenaardigs. Hij kon er niet tegen wanneer hij door haren heen een stukje van de hoofdhuid zag! Alle mannen, vrouwen en kinderen die in Tulbantia woonden, waren daarom verplicht iets op hun hoofd te dragen.

De mensen hielden van hun koning en vonden het geen probleem aan de plicht te gehoorzamen. Iedereen droeg gewoon iets op het hoofd.

Van lieverlee wilden de volwassen Tulbantanen niet zomaar iets op hun hoofd zetten. De mannen en de vrouwen konden aan niets anders meer denken dan hoe zij, door hun hoofddeksel, konden opvallen en indruk maken. Met gewaagde hoofdtooiën in de vorm van fruitschalen, kristallen suikerpaleizen en haantjes van goud liepen ze te pronken door de straten. Ook de kinderen werden gedwongen loodzware massieve bouwsels te dragen. Hun kinderhoofdjes waren helemaal niet bestand tegen die ongewone last! Vele kinderen dreigden ernstige beschadigingen op te lopen aan hun nog jonge nekwereltjes. De mannen en vrouwen hadden daar echter geen oog voor. Ze hadden alleen nog maar aandacht voor wie er in slaagde een hoofdtool te dragen waar iedereen met bewondering en afgunst over sprak. En zo kwijnden de kinderen van Tulbantia langzaam weg....

Koning Tonio Tulband zag wel dat het niet goed ging met de kinderen in zijn rijk. De koning had geen slechte inborst en was niet dom.

Hij begreep dat de kinderen van nu de Tulbantanen van de toekomst waren.

Hij riep zijn twee broers bij zich. Prins Barry Blueband, vanwege zijn enorme blauwe strik die zijn pompeuze hoed sierde, en prins Ronnie Redband, zijn rode band was versierd met wel honderd robijnen en diamanten.

"Ga zitten," nodigde de koning, "Ik wil iets met jullie bespreken."

En de koning vertelde zijn probleem.

"Tonio", zei Barry, na wat nadenken, "Weet jij wat je moet doen, je moet andere regels maken in je land.

Die regels moeten ervoor zorgen dat de kinderen geen hoofddeksels mogen dragen die ze zelf niet willen!"

"Ja, Tonio", bromde Ronnie instemmend, "de kinderen zijn de hoofdzaak, ze hebben recht op een eerlijke behandeling."

Koning Tonio Tulband vond het een goed idee en ging meteen aan de slag. Hij schreef met grote letters op goudpapier:

REGELS WAAR DE KINDEREN VAN TULBANTIA RECHT OP HEBBEN:

- ELK KIND MAG ZELF WETEN WAT HIJ OF ZIJ
OP HET HOOFD ZET
- GEEN ENKEL KIND MAG IETS DRAGEN DAT
ZWAARDER IS DAN 1 KILO

Koning Tonio Tulband liet het bericht in zijn hele rijk verspreiden. De mannen en vrouwen schaamden zich wel een beetje toen zij de boodschap lazen. Ze begrepen dat ze de kinderen erg verwaarloosd hadden en gehoorzaamden snel aan de nieuwe regels.

Koning Tonio was enorm opgelucht. Hij zag dat het veel beter ging met de kinderen in Tulbantia die nu lichte petjes in gezellige kleuren droegen.

Hij was zó opgelucht dat hij ieder jaar een Petten-Party liet organiseren!

Ieder jaar werden op verschillende plekken de Petten-Party "Petje af, voor de koning" gehouden.

Nadat ze tijdens de opening wel op tien verschillende manieren hun petje af konden nemen, werd er daarna altijd een vrolijk spel gedaan en konden ze, wanneer ze dat wilden, hun meegebrachte verzameling petjes, ruilen.

Hoe het ging met de mannen en vrouwen?

Zij hadden er veel meer moeite mee om hun indrukwekkende hoofddeksels af te schaffen. Hoewel alle mannen en vrouwen zich zorgvuldig hielden aan de nieuwe regels van de koning en hun kinderen lichte petjes gaven om te dragen, droegen ze zelf toch wel graag hun ingewikkelde bouwsels van gouden haantjes en kristallen suikerpaleizen om mee te pronken en indruk te maken.

Het is dan ook niet vreemd dat er hier en daar kinderen bij het volwassen worden het lichte petje aan de wilgen hingen en begonnen te bouwen aan prachtige, maar zware hoofdedekkingen.

Het is nu honderd jaar later.

Koningin Antonia de eerste, achter-achter-kleindochter van Tonio Tulband, regeert met vaste hand de Tulbantanen. Ze draagt een licht, verguld kroontje op het hoofd, want ze vindt de wet van haar over-grootvader erg verstandig, ook voor grote mensen.

"Kinderen moeten spelen, daar groeien ze van", placht ze altijd tegen haar hofhouding te zeggen. Ze vindt het vreselijk dat er nog steeds volwassenen zijn die met zware stellingen op het hoofd rondlopen. "Als wij niet luisteren naar onze kinderen, zullen wij nooit wijzer worden," zucht ze regelmatig.

De koningin heeft daarom 5 jaar geleden een nieuwe regel in de wet opgenomen. Ieder jaar, als de Petten-Party wordt gehouden, moeten de meest verstokte hoofddekselbouwers aantreden op het feest en leren van het goede voorbeeld van de kinderen van Tulbantia.

Stukje bij beetje leren de kinderen hen om hun zware hoofddeksels af te zetten om te ontdekken dat zij ook een goed en belangrijk mens kunnen zijn zonder die poes-pas op hun hoofd.

Wacht maar af... binnenkort is het weer tijd voor de Petten-Party. Dan kun je zelf zien hoe verstandig de kinderen in Tulbantia zijn!

Komen jullie ook? Neem dan een vrolijk eigen-gemaakt petje mee! Tot ziens!





AANTEKENINGEN



VOORBEREIDING

Om de kinderen enthousiast te maken kan er vooraf een opkomst worden gehouden waarbij het themaverhaal als rode draad kan dienen.

Er lopen één of meerdere leidinggevers rond als verstokte Tulbantaan met een schitterend, maar erg onhandig bouwwerk op het hoofd. Een leid(st)er die al wijzer is, en gewoon een luchtig petje draagt, vertelt de geschiedenis van de Tulbantaanse kinderen. Misschien zijn er nog zware kinderhoofddeksels bewaard gebleven uit die tijd...???? Als dat zo is kunnen de kinderen die bijvoorbeeld om beurten opzetten.

Na het verhaal gaan de kinderen een eigen petje maken. Dit petje wordt tijdens de Petten-Party gedragen.

Willen de kinderen meer petjes maken om te ruilen is dit natuurlijk ook een idee om dat tijdens opkomsten te doen.

Het maken van petjes kan immers ook heel goed in andere opkomsten worden verwerkt.

NOOT:

Het districtspel is mede geïnspireerd door de "Rechten van het kind". Het themaverhaal is voor een deel overgenomen uit een krant. Deze krant zit met verschillende spelen en andere leuke ideeën over dit onderwerp in een zogenaamde Toolkit.

De stichting Ideëel Organiseren heeft deze Toolkit uitgegeven over kinderrechten.

Over de rechten van het kind is een informatieboekje uitgegeven "Met praten kom je tot je recht". Informatie over het boekje of de Toolkit is te verkrijgen bij het Landelijk Bureau.

We moeten er wel bij vermelden dat de Toolkit vooral voor de oudere kinderen geschikt is. Maar met wat aanpassing zijn de Toolkitideeën voor de jongere kinderen geschikt te maken.

UITNODIGING VOOR DE PETTEN-PARTY

Een week of wat later krijgen de kinderen een uitnodiging van Koningin Antonia de Eerste om aanwezig te zijn bij de honderdste Petten-Party in de tuin van het paleis.

De kinderen hoeven alleen hun pet maar op te zetten om te kunnen afreizen naar Tulbantia...

AANKLEDING

Op een centrale plek is het paleis van koningin Antonia gemaakt. De paleistuin is feestelijk versierd met vlaggen en ballonnen, uiteraard vele in de vorm van petten en hoeden.

Rondom de paleistuin zijn speelplekken ingericht waar Tulbantaanse kinderen naar hartelust kunnen spelen. Ieder jaar heeft de speelplek een ander thema.

Dit jaar is dit geïnspireerd op de 12 activiteengebieden zoals we die bij Scouting kennen..... Frappant, hè....??

Je kunt het ook al van verre zien dat Scouting erbij betrokken is. Alles is versierd met Scoutingvlaggen, Scoutingballonnen, posters, pionierobjecten; teveel om op te noemen. Er is zelfs een informatiebalie waar Tulbantanen die iets meer over Scouting willen weten terecht kunnen....

Soms mogen de Tulbantanen misschien wel lid willen

worden van de grootste club van hun land.... Bij die balie kunnen ze dan precies vertellen waar zo'n groep bij hun in de buurt is, want van alle groepen in de omgeving zijn er adressen en telefoonnummers! Ze krijgen dan een kaartje van die groep met het adres en mogen zomaar een aantal keren komen meedoen!

Het moet nú zeker een aanleiding zijn om naar de Petten-Party te gaan!



OPENING, OPBOUW EN VERLOOP

De Petten-Party wordt geopend door de koningin, bijgestaan door haar hofhouding. Zij en haar gehele hofhouding hebben de boodschap van Tonio Tulband goed begrepen en dragen slechts lichte hoofddekseis. Tijdens de openings-speech wordt, zoals ieder jaar, even stilgestaan bij die belangrijke beslissing van Koning Tulband om het dragen van zware hoofddekseis voor kinderen te verbieden.

Dan worden de uitgenodigde verstokte hoofddekseisbouwers, die "De Dragers" worden genoemd, voorgesteld aan het volk.

Ieder van hen draagt een aantal hoofddekseis op elkaar. (Zoveel als er speelplekken zijn die de groepjes kunnen aandoen).

Door de grote druk van de zware hoeden en petten lopen ze allemaal krom en kijken ze niet bepaald blij.

START EN VERLOOP

Uitgaande van een deelname van 200 kinderen kunnen er 8 groepjes gemaakt van ongeveer 25 kinderen. Er worden voor 12 activiteiten spelthema's gegeven, met op ieder speelplek ongeveer 5 spelen.

Er moeten meer speelplekken dan groepjes zijn om het doorstromen van plek naar plek goed te laten verlopen.

Met een kleiner aantal deelnemers kunnen speelplekken vervallen. Districten en regio's met een groot aantal deelnemers kunnen voor meerdere circuits van speelplekken kiezen. Misschien is het ook een idee voor grote groepen deelnemers om dit te splitsen en op verschillende data en zelfs op verschillende locaties het districtspel te spelen.

Het benodigde materiaal - en de benodigde menskracht - kan zo meer dan eens worden ingezet met dezelfde inspanning aan voorbereiding.

START VAN HET SPEL

Na de opening en het voorstellen van de dragers kan het spel gaan beginnen. Van tevoren kunnen de groepen al ingedeeld zijn. Leuk is wanneer de groepen door elkaar heen samengesteld worden. Als het goed is komen ze altijd wel iemand van hun leiding op de speelplekken tegen. Een districtspel is immers DE plaats om andere groepen te ontmoeten.

De kleur of een voorwerp dat op het petje van een kind zit kan corresponderen met de eerste hoed van de drager. Zo kunnen ze hun "eigen drager" opzoeken. Het kan ook aan de hand van de kleur van het naamkaartje dat iedereen draagt. Dit voorkomt dat "vreemde" leiding een kind gaat aanspreken met "Hé, jij daar". Spreek van tevoren af dat kinderen bij hun

naam worden genoemd.

Na een kennismaking met hun drager gaat ieder groepje op zoek naar hun eerste speelveld.

BEGELEIDING

Ieder groepje wordt dus begeleid door een "Drager". Deze kent het spel en de organisatie ervan. Deze is verantwoordelijk voor het groepje kinderen en neemt ze mee van speelplek naar speelplek.

De Drager zal van de kinderen moeten leren hoe hij of zij moet spelen en zal zoveel mogelijk mee spelen. Naarmate het gewicht van de hoofddekseis afneemt, zal De Drager steeds beter begrijpen wat het belang van spelen is.

Naast het organiseren van het spel speelt De Drager dus ook een rol waarmee de kinderen worden gestimuleerd hun eigen versie van spelen te laten zien.

DE SPEELPLEKKEN

Op alle speelplekken is een aantal spelen en is er een luierplek. Alle spelen hebben een vaste spelbegeleider die uitleg geeft en het spel begeleidt. Uiteraard draagt ook deze een pet of hoed waar het spel opstaat dat op die plek gespeeld kan worden. Samen met De Drager spelen ze ook zo veel mogelijk met de kinderen mee. Zo kan zoveel mogelijk ruimte worden gegeven aan ideeën die de kinderen zelf hebben bij het spelen van een spel omdat het gezamenlijk vorm gegeven wordt.

De kinderen kunnen vrij kiezen uit de spelen die op de speelplek worden aangeboden en kunnen dit blijven spelen zolang ze zin hebben en zelfs meerdere keren het spel willen spelen.

Voor alle spelen zijn er bijvoorbeeld een aantal zonneklepjes beschikbaar die aan een kapstok hangen of in een doos worden verzameld. Het aantal klepjes geeft aan hoeveel kinderen tegelijkertijd een spel kunnen spelen. Een kind kiest een spel door het bijbehorende klepje over zijn of haar pet te schuiven. Als de klepjes op zijn, is het spel "vol".

Zodra een kind klaar is met een spel wordt de zonneklep weer ingeleverd op de bestemde plaats en kunnen anderen het spel gaan spelen.

Alle speelplekken zijn herkenbaar door de aankleding van het thema dat op die speelplek gespeeld wordt.

Wanneer de kinderen nieuw op een speelplek komen, worden ze ontvangen door de spelbegeleider van de speelplek en wordt er uitleg gegeven over de spelen en de regels die er op die speelplek gelden.

LUIERPLEK

Kinderen hoeven niet altijd te spelen. Vaak hebben kinderen van deze leeftijd er behoefte aan even wat afstand te nemen van alle drukte om wat op adem te komen.

Ook zullen speelplekken kinderen meer of minder aanspreken. Kinderen die even niet willen of kunnen spelen hoeven niet aan de kant te zitten maar pakken even een boekje of puffen even uit op een kussen. De begeleider kan op de luiierplek kinderen voorstellen samen een "lekkerlui spel" te spelen. Met z'n allen bijvoorbeeld naar de wolken kijken en ontdekken of je soms ook "monsters" ziet, of iets anders...

DE "IK HEB GEEN ZIN PET"

Er kan ook een "ik heb even geen zin pet" worden gegeven! Ieder kind krijgt bijvoorbeeld bij de opening zo'n pet. Er wordt bij verteld dat je deze pet maar één keer mag dragen. Daarna moet hij worden ingeleverd. Dus kinderen moeten goed bedenken waar en wanneer ze die pet zullen dragen.

WISSELEN VAN DE SPEELPLEK

Wanneer het spel begint geeft de bovenste hoed aan naar welke speelplek de kinderen met hun "drager" als eerste heen gaan.

Wanneer de kinderen vinden dat de speeltijd op de speelplek om is, neemt De Drager het bovenste van de stapel hoofddeksels af en gaat dit deemoedig aan de koningin aanbieden. Het groepje kinderen gaat steeds mee en wanneer de hoed aan de koningin is aangeboden, geeft de koningin het teken voor een driewerf hoera!

De koningin zit op de centrale plaats op haar troon. Haar hofhouding heeft het "hoedenbord" onder beheer. Zij geven aan de koningin door waar de "drager" vervolgens heen kan gaan. Wanneer de kinderen bij de koningin komen, wordt er natuurlijk even een praatje gehouden over hoe of de kinderen het naar hun zin hebben en zo.

Rond de koningin ontstaat een groeiende stapel afgelegde hoofddeksels. De Draggers worden steeds vrolijker en laten de kinderen duidelijk merken steeds beter te begrijpen waarom spelen zo belangrijk is.

TIJDSDUUR

Hoe lang op een speelplek wordt gespeeld hangt af van de keuze van de kinderen. Neem de tijd, laat de kinderen zelf bepalen hoe lang een spel nog leuk is en kies hierin de grote gemene deler. Het is niet noodzakelijk alle spelen op een speelveld uitgebreid te spelen. Het is zelfs niet nodig om alle speelplekken aan te doen, hoewel de kinderen natuurlijk wel de gelegenheid willen krijgen hun Drager zoveel mogelijk te ontdoen van de zware hoofddeksels.

TIP:

Het is wellicht een goed idee dat de kinderen naar de luiierplek gaan als ze vinden dat ze zijn uitgespeeld. De Drager kan zo het algemeen overzicht houden en het sein tot vertrek geven

als de indruk bestaat dat de meeste kinderen toe zijn aan het volgende speelplek.

DRINKEN, AFVAL EN E.H.B.O.

Omdat op iedere speelplek een luiierplek is kan daar iets te drinken worden aangeboden.

Kinderen kunnen zelf bepalen wanneer ze even tijd nemen om te drinken. Op een hete dag kan op iedere speelplek iets te drinken zijn.

Als kinderen zelf een beker meenemen, hoeft dit niet een groot organisatorisch probleem te zijn. (Vraag ze een beker met een oor mee te laten nemen, deze kunnen bijvoorbeeld "op z'n Scouts" aan een riem worden of iets dergelijks worden gebonden.

NIET OM HUN NEK LATEN HANGEN EN AF LATEN DOEN BIJ "RUIGE" SPELEN!

Er kan ook vooraf worden afgesproken dat rond een bepaalde tijd een drankje wordt afgegeven op alle luiierplekken. De Drager zorgt er dan voor dat de kinderen horen dat ze tijdens hun spel even iets te drinken kunnen halen.

Als op iedere luiierplek ook een afvalbak aanwezig is, is snel duidelijk hoe iedereen de speelplek schoon kan houden.

Zorg ook voor een jerrycan met water en een keukenrol of iets dergelijk, dit om "vieze" dingen even schoon te maken.

Wanneer op iedere luiierplek ook een kleine e.h.b.o.-doos aanwezig is kunnen eventuele kleine ongelukjes "ter plekke" worden behandeld.

LUNCH

Wordt het districtsspel met een lunch onderbroken, dan kan dat ook op de luiierplekken plaatsvinden.

Wanneer de lunch zelf meegenomen wordt, laat dit dan in kratten met naam van de groep er op verzamelen. Deze kunnen dan meegenomen naar de luiierplek.

AFSLUITING

Er is een grote verandering te zien bij de "Draggers" die door de koningin uitgenodigd waren om met hun zware hoofddeksels de Petten-Party bij te wonen!

Nu ze nog maar één pet of hoed dragen merken ze dat zij zich veel gemakkelijker kunnen bewegen. Ze kunnen weer plezier maken en gedragen zich speels en vrolijk. (Ze worden misschien wel zo vrolijk dat ze een polonaise met alle kinderen houden....!)

De koningin sluit de honderdste geslaagde Petten-Party af en gezamenlijk neemt iedereen nog eens het petje af voor Koning Tonio Tulband door zijn of haar pet zo hoog mogelijk in de lucht te gooien.

Hij was en blijft uiteindelijk DE koning die zo wijs was om dit te veranderen!!!!



SPEELSUGGESTIES.

Aan de hand van de 12 activiteitengebieden voor deze leeftijdsgroep willen we voor dit spel een aantal suggesties geven.

Met de suggesties willen we ook aangeven dat activiteitengebieden "zeer breed" uitgewerkt kunnen worden. In dit geval is er gekeken hoe op iedere speelplek een samenstelling van spelen is waar creativiteit, uitdaging, "weten en denkspelen", enzovoorts, aanwezig zijn, zodat er genoeg afwisseling ontstaat, maar waar het activiteitengebied herkenbaar blijft.

Bij ieder spel hoort dus een speciale pet of klep die opgedaan wordt wanneer een kind het spel kiest en weer teruggebracht moet worden wanneer het kind uitgespeeld is met het spel.

Probeer wel te stimuleren dat, wanneer kinderen aan een spel beginnen, dat ze dit ook afmaken. Het spreekt voor zich dat ze hun feestpet die ze zelf hebben gemaakt steeds ophouden.

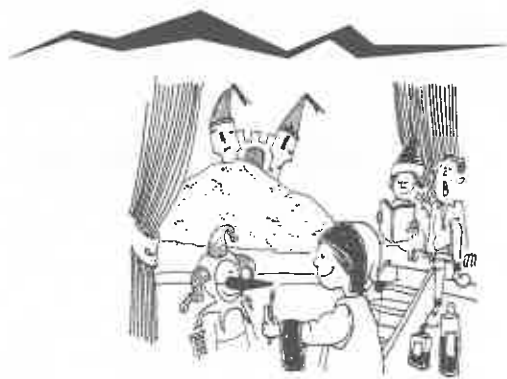
Sommige spelen duren kort, sommige spelen duren wat langer. Sommige zijn best "lekker moeilijk", andere "gaaf", weer andere "lekker rustig". Tja, en soms valt een spel wat tegen of vindt de leiding het spel in de map niet leuk of geschikt. Zoek dan zelf een ander spel, maar wel één die in het activiteitengebied past.

Tot slot zijn zeker alle spelen regelmatig, en op verschillende manieren, ook voor andere activiteiten, opkomsten en dergelijke bruikbaar!

**AANTEKENINGEN**

ACTIVITEITENGEBIED

MUZIEK EN TONEEL



DE KARAOKEPET

MISSCHIEF WORD IK LATER WEL ZANGER OF ZANGERES...

Materiaal:

karaokeset met cd's-elektriciteit.

Wanneer het buiten gespeeld wordt, kan er misschien met een flipover worden gewerkt en een cassetterecorder op batterijen.

Bij onder andere radiospeciaalwinkels kan een karaokeset worden gehuurd. (Misschien heeft een Gewest er één te huur?)

De kinderen kiezen om beurten, of met een groepje, een liedje uit het repertoire. Ze mogen eventueel even oefenen op (gezamenlijke) bewegingen. Daarna brengen ze het lied ten gehore. Misschien is het mogelijk om het optreden op video vast te leggen.

DE TONEELPET

IK GA BIJ HET TONEEL

Materiaal:

decorattributen-verkleedkleden-schminkspullen-een aantal korte verhalen.

De spelbegeleider is de regisseur. Het is misschien ook een idee dat er ook iemand de kinderen kan schminken.

Samen met de regisseur wordt een verhaal gekozen waarbij de kinderen zelf mogen bedenken hoe het één en ander er aan toe zal gaan. Het moet een toneelstuk worden waar alle kinderen die op dat moment meedoen, een rol in krijgen. Er wordt eerst "kaal" geïmproviseerd. Daarna wordt het decor en de verdere aankleding in orde gebracht en het toneelstuk wordt gespeeld. Ook bij dit spel is het leuk als het opgenomen zou kunnen worden.

DE COMPOSITISTENPET

WAT KLINT DAT...

Materiaal:

muziekinstrumenten (echte of zelfgemaakte)-groot stuk papier-schrijfgerei.

De kinderen kiezen een muziekinstrument. Onder leiding van de dirigent (spelbegeleider) wordt een muziekstuk gecomponeerd waaraan ieder muziekinstrument mee kan doen. De wijs wordt genoteerd op het grote papier, zodat iedere componist een bijdrage kan leveren. Wanneer de componisten vinden dat het stuk af is, wordt er gezamenlijk geïmproviseerd "tot het klinkt als een klok".

DE STANDWERKERSPET

BOEREN, BURGERS EN BUITENLUI...

Materiaal:

demonstratiemateriaal waar een wervend praatje over gehouden kan worden.

De kinderen nemen een voorwerp of onderwerp waar het één en ander over verteld moet gaan worden om "het aan de man te brengen".

DE OP-MUZIEK-BEWEEG-PET

GEEF ONS MAAR MUZIEK VAN

Materiaal:

cassettrecorder met muziek waar lekker op bewogen kan worden.

De kinderen die zich melden voor dit spel kiezen gezamenlijk een muziekje waar ze lekker op kunnen bewegen.

DE MUZIEK-QUIZ-PET

Materiaal:

cassettrecorder met allerlei soorten muziekfragmenten-een passend decor.

De kinderen kunnen individueel of in kleine groepjes meedoen aan een muziekquiz.



AANTEKENINGEN

ACTIVITEITENGEBIED HANDIGHEID



DE-DOE-WUT-ZELLUF-PET

HET IS BEST HANDIG DAT JE EEN SPEL "ZELLUF" WEET TE MAKEN, VOOR HET GEVAL JE JE EENS VERVEELT....

Hier kunnen de kinderen **zelf** het spel "vang de muis" maken.

Maak wel van tevoren één of meerdere voorbeelden. Voor de kijkers is er dan ook een mogelijkheid om te spelen.

Materiaal voor 1 kind:

schuimrubber of houten blokje-4 kroonkurken-vlieger-touw-bierviltje-plastic of kartonnen bekertje.

Benodigd gereedschap:

mesje-schaar-priem/dikke spijker-hamer-dikke viltstiften in 6 verschillende kleuren.

Snij of zaag van tevoren zelf de blokken voor de dobbelsteen en knip de touwtjes op maat.

De kinderen kunnen "zelluf" de stippen op de dobbelsteen zetten, op ieder vlak een andere kleur.

Met de priem/spijker wordt in het midden met behulp van de hamer een gaatje gemaakt waar het touw doorheen kan. Laat dit met een flinke knoop aan de onderkant van de kroonkurk "vastmaken". Dit is de muis.

Na het "zelluf" maken kan er eerst nog even worden geoefend in het op tijd wegtrekken van "de muis". Er kan met één van de spelen nog even een spel gespeeld worden.

Het spel is het beste te spelen door maximaal 5 spelers:

Een van de spelers krijgt de dobbelsteen en het plastic bekertje en mag een kleur - of meerdere - kiezen op de dobbelsteen.

De anderen leggen hun muis in het midden van het bierviltje en houden het touwtje vast.

De speler met het bekertje gooit de dobbelsteen en zet zo snel mogelijk het bekertje op het bierviltje als de afgesproken kleur op de dobbelsteen boven valt.

De andere spelers proberen natuurlijk hun muis op tijd van het bierviltje af te trekken.

Om beurten mag iemand van de spelers drie keer gooien met de dobbelsteen. Een gevangen muis levert 1 strafpunt op.

DE TIMMERPET

HET IS BEST HANDIG ALS JE LEERT HOE JE MET HAMER, SPIJKERS EN ANDER TIMMERGEREEDSCHAP OM MOET GAAN

Materiaal voor poppenkamer:

- 2 vierkante blokjes hout voor een stoeltje en onderstel tafel
- 1 langwerpig blokje hout (2 maal vierkante blokje) voor de bank
- 6 vierkante stukjes triplex voor de zij- en achterkanten van de stoel, de zijkanten van de bank en het bovenblad van de tafel.
- 1 langwerpig stukje triplex voor de achterkant van de bank.
- restjes stof
- plakkaatverf

benodigd gereedschap:

schuurpapier-spijkertjes-hamer-klauwhamer (voor het verwijderen van kromgeslagen spijkertjes)-kwast(en)-water en spoelbakje(s)-hobbylijm-schaar.

Alle delen moeten vooraf gezaagd zijn. Maak alle delen goed glad met een schuurpapiertje.

Een vierkant blokje vormt de zitting van een stoel. Drie stukjes triplex worden met spijkertjes aan drie kanten vastgespijkerd, zo de arm- en rugleuning voor het stoeltje vormend. Op dezelfde manier wordt de bank gemaakt met het langwerpige blokje. Het langwerpige stukje triplex vormt de rugleuning. Het laatste stukje triplex wordt het bovenblad van de tafel. Het onderstel wordt gemaakt van het tweede vierkante blokje.

Als de meubeltjes in elkaar zitten kunnen ze worden geverfd. Dat kan met gewone plakkaatverf. Ook kunnen ze worden gestoffeerd met restjes stof. Dit laatste kan eventueel ook later op de groep worden gedaan.

Materiaal voor een schommel:

- 5 latjes van dezelfde lengte
- 1 latje van ongeveer eenderde van de andere latjes
- vliegertouw
- plakkaatverf

benodigd gereedschap:

schuurpapier-spijkertjes-hamer-klauwhamer (voor het verwijderen van kromgeslagen spijkertjes)-houtboortje-kwast(en)-water en spoelbakje(s)-verf-touw.

Alle latjes worden eerst gladgeschuurd. Twee latjes worden in een scherpe hoek aan elkaar gespijkerd. Zorg voor spijkers die langer zijn dan de dikte van de latjes. Door aan beide kanten een spijker te slaan zitten de latjes stevig aan elkaar vast. Doe dit nog een keer met twee andere latjes. Maak dezelfde scherpe hoek. Dit zijn de staanders. Het vijfde latje wordt bovenaan als tussenlat gespijkerd.

Aan beiden zijden van het korte latje wordt een gaatje geboord en een touwtje er door gehaald en aan de onderkant met een knoop "vastgemaakt". De touwtjes worden aan de tussenlat vastgeknoopt of daar ook met een gaatje op dezelfde manier vastgemaakt. Het korte latje wordt zo de zitting van de schommel.



DE GEHEIM- EN TOVERPET

MET DEZE PET OP WORDEN KINDEREN HANDIG OM GEHEIME BOODSCHAPPEN-OVER TE BRENGEN

Materiaal:

vel wit papier-citroensap-dun kwastje-kaars-lucifers.

Schrijf met het kwastje, gedoopt in het citroensap, een boodschap. Nadat het sap is gedroogd lijkt het vel papier onbeschreven.

Houdt het vel boven het vlammetje van de kaars (let er op dat er voldoende afstand blijft tussen het papier en de vlam in verband met brandgevaar). De letters worden bruin en zichtbaar op het papier.

KOPIËREN ZONDER KOPIEERMACHINE...

Materiaal:

kranten (met veel plaatjes)-afwasmiddel-terpentine-water-eetlepel-wit papier-spons-mengkommetje-eventueel een lapje.

De spelbegeleider deelt het materiaal **ZELF UIT. NA GEBRUIK GELIJK GOED WEGZETTEN.**

Meng twee eetlepels water met een lepel terpentine en een lepel vloeibaar afwasmiddel. Dep dit met de spons voorzichtig op de krantenpagina. Leg er daarna een blad wit papier op en druk dit met een lepel stevig aan. Er kan ook met een doek stevig over het witte papier worden gewreven.

Na wat wrijven verschijnt vanzelf de afbeelding van de krant op het witte vel.

TIP:

Het lukt alleen met krantenpapier. Terpentine en afwasmiddel vormen een mengsel dat de olie- en verfdeeltjes van de drukinkt doordringt en weer-even-vloeibaar maakt. Tijdschriften zijn bedekt met een vernislaag die moeilijk oplost.

Wanneer dit binnen wordt gedaan moet er voor gezorgd worden dat er goed kan worden gelucht!



DE RADIOPET

WIE WIL ER NIET HANDIG WORDEN OM ALLERLEI GELUIDEN BIJ EEN HOORSPEL TE MAKEN?

Materiaal:

één of meerdere verhalen waar veel geluiden in zijn verwerkt (de geluiden moeten zowel binnen als buiten uit te voeren zijn)-materiaal waar een deel van de geluiden mee kan worden gemaakt (een aantal moeten de kinderen zelf verzinnen)-cassetterecorder(s) (al dan niet op batterijen)-cassettebandje(s).

Het verhaal wordt eerst voorgelezen. Gezamenlijk wordt er bekeken en verzonnen welke voorwerpen en op welke manieren een geluid kan worden gemaakt.

Na enige oefening wordt er opgenomen. Het verhaal wordt weer voorgelezen en tussendoor, gelijktijdig, worden de geluiden geproduceerd.

Uiteraard wordt na afloop de band nog eens afgeluis-terd.

TIP:

Er kan een groot hoorspel worden gemaakt door de hele groep. Steeds wordt er een stukje "aangebroid".

Ook kunnen er meerdere verhalen zijn die door diverse kleine groepjes voorzien worden van geluiden. Om beurten kunnen de groepjes hun verhaal met geluid opnemen en laten afluisteren door de andere groepjes.

Misschien is het een idee om na het districts-spel met verschillende groepen het hoorspel verder uit te breiden. Het bandje wordt dan opgestuurd en iedere groep maakt het verhaal langer.

"Hoorspelcorrespondentie!"



DE NAALD-EN-DRAADPET

HET IS BEST HANDIG OM TE WETEN HOE BIJVOORBEELD EEN PARACHUTE GEMAAKT KAN WORDEN. ER KAN DAN EEN GEHEIME BOODSCHAP VIA DE PARACHUTE ERGENS WORDEN GEDROPT

Materiaal:

stuk katoen van 50 bij 50 cm-papier 25 bij 50 cm-ongeveer 3 metervliegertouw-schaar-spelden-naald-draad-potlood-liniaal-groot (eet)bord-speelfiguurtjes om aan de parachute te hangen.



Vouw het papier dubbel. Geef vier punten aan, elk 16 cm. van twee hoeken verwijderd. Trek dan kromme lijnen tussen de punten.
(Gebruik het bord als hulpmiddel)
Knip langs beide kromme lijnen en vouw het patroon open.
Vouw het stuk katoen dubbel met de goede kant van de stof naar binnen en speld het patroon tegen de vouw aan.

Knip nu de stof langs de kromme lijnen van het patroon. Haal de spelden en het patroon weg, maar laat de doek dubbelgevouwen.
Speld de twee lagen stof bovenaan, waar rondgeknipt is, op elkaar.
Naai ze, op ongeveer 1 cm. van de kant af aan elkaar vast en haal de spelden weg.

Vouw dan de stof open. Nu zijn de overige vier rondgeknipte stofdelen aan de beurt om twee aan twee aan elkaar gespeld en genaaid te worden. Verwijder dan de spelden en draai de parachute met de goede kant van de stof naar buiten.

Prik met de punt van de schaar kleine gaatjes in elke punt van de parachute. Doe dit ten minste 1 cm. van de rand af.
Knip 4 stukjes touw af, elk 60 cm. lang. Haal door ieder gaatje een stukje touw en knoop de uiteinden vast.

Knoop de andere uiteinden op ongeveer 40 cm., vanaf de punten van de parachute, twee aan twee aan elkaar vast. Maak nog twee knopen op ongeveer 6 cm. onder de eerste knopen. Knoop ten slotte de vier einden samen.

Nu kan de piloot zijn eerste sprong maken. Behalve speelfiguurtjes kunnen aan de parachute ook steentjes of andere niet te zware voorwerpen worden gehangen.

Om tijd te winnen kunnen al een aantal stappen zijn voorbereid voor de kinderen aan de slag gaan. Je kunt bijvoorbeeld het patroon vooraf maken of zelfs de stof al knippen zodat de kinderen meteen met naaien kunnen beginnen.



DE UITDAAGPET

HET IS BEST HANDIG OM EEN GOEDE CON-DITIE TE HEBBEN (OF TE KRIJGEN)!

Stoeien.

Hiervoor moeten tweetallen worden gevormd. De tweetallen moeten ongeveer even sterk zijn.
Zet een speelveld af met een middellijn in de breedte-richting van het speelveld. Op twee meter afstand van die lijn wordt aan beide kanten een achterlijn getrokken.

De tweetallen staan op ongeveer 1 meter afstand tegenover elkaar met de gezichten naar elkaar toe, aan beide kanten van de middellijn.
De bedoeling is dat de tweetallen elkaar over een achterlijn krijgen door verschillende stoeivormen te gebruiken. Elke vorm wordt eerst voorgedaan.
Dan gaan de tweetallen klaar staan om met de activiteit te beginnen. Op een teken van de spelleider kan gestart worden. Als er een van het tweetal over de achterlijn getrokken of geduwd wordt is die stoeivorm voor dat tweetal beëindigd.

Als de activiteit gestopt is, bijvoorbeeld omdat de achterlijn bereikt is, spreek je af dat je **NOOIT** je partner plotseling loslaat, anders zou die vallen. Ook moet je oppassen dat een tweetal "geen centimeter vooruit komt". Spreek een korte actietijd af, bijvoorbeeld 25 seconden. Dan stoppen en gezamenlijk opnieuw beginnen.

Stoeivormen met het accent op trekken (de tweetallen trekken elkaar over de eigen achterlijn):

- elkaar bij de handen pakken
- elkaar bij de polsen pakken
- twee vingers in elkaar haken
- trekken met de ingehaakte ellebogen
- elkaar met de hand achter de nek pakken

Stoeivormen met het accent op duwen (de tweetallen duwen elkaar over de achterlijn van de ander):

- duwen met de handen tegen de schouders
- duwen met de ruggen tegen elkaar
- zijwaarts duwen met de schouders
- duwen bij kop en kont
- op één been, handen op de rug, duwen met een schouder

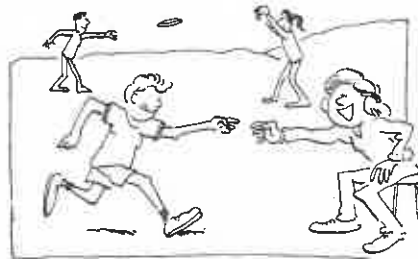
Andere stoeivormen (die niet in het veld met lijnen gespeeld hoeven te worden):

- ligsteun tegenover elkaar. Probeer elkaars polsen weg te trekken.
- buikligging, steunen op de elleboog en elkaars rechterhand vasthouden. Probeer de hand van de tegenstander tegen de grond te drukken.
- op de knieën tegenover elkaar, handen op de schouders. Probeer de ander tegen de grond te drukken.
- een van de spelers ligt op de grond. De ander probeert deze op de buik te draaien.
- zitten met de ruggen tegen elkaar. Op een teken snel omdraaien. Je mag niet gaan staan (op je knieën blijven dus) en je gaat een grondgevecht aan. Wie drukt de ander met de schouders tegen de grond?



AANTEKENINGEN

ACTIVITEITENGEBIED SPORT EN SPEL



tijdens de oefeningen, dan mag het kind niet meer mee doen. Wie overblijft mag dan de instructeur zijn.

DE PIONPET

HUP, HUP, WEER EEN SPRONGETJE NAAR VOREN, OEI, MISSCHIEN MOET IK STRAKS WELACHTERUIT..

Materiaal:

speelbord-efen gekleurde petten als pion-grote dobbelsteen.

Op een groot laken of plastic kleed is met watervast stift of verf een bord á la een ganzenbord spel getekend. In een aantal vakken staan kleine opdrachtjes die de kinderen direct uit moeten voeren. De kinderen zijn hun eigen pion. Om mee te spelen krijgen ze een bepaalde kleur pet. Om beurten gooien ze met de dobbelsteen en al naar het gelang het aantal punten dat ze gooien gaan ze vooruit. De opdrachten kunnen bewegingsopdrachtjes zijn, (hoe springt een kikker in nood-welk geluid maakt een paard in galop, doe het geluid met je handen), maar ook "denk"vragen (hoe wordt een jong hondje genoemd) en natuurlijk "gekke" vragen....

TIP:

Dit spel kan een soort "doe maar mee" spel worden. Ieder kind dat langs komt en mee wil doen terwijl er al kinderen bezig zijn kunnen een pionpet halen zolang de voorraad strekt. De uitdaging zit hem niet zozeer in het winnen, maar meer dat men op een leuke manier allerlei opdrachten kan doen.

DE AEROBICPET

DIT IS GOED VOOR DE SPIEREN

Materiaal:

cassettrecorder met aerobics muziek-aerobic-hoeden.

De spelbegeleider is de aerobiciinstructeur. Hij/zij heeft voor ieder kind dat mee doet een speciale aerobichood. Deze hoed ziet er kleurig uit en is iets te groot voor een kinderhoofd. Zelf heeft de instructeur geen hoed op.

De hoeden worden opgezet en mogen dan niet meer worden aangeraakt. De muziek begint en de instructeur doet allerlei oefeningen die de kinderen na moeten doen. Is de hoed driemaal van het hoofd gevallen

DE NA-AAPPET

HET IS NET ALSOF IK IN DE SPIEGEL KIJK...

Materiaal:

grote hoed-kaartjes met opdrachten.

In het midden van de kring van kinderen staat de grote hoed. In de hoed zitten een groot aantal kaartjes met allerlei opdrachten. Om beurten mogen ze uit de hoed een kaartje pakken. Ze lezen wat erop staat, gooien het kaartje weer terug, doen de opdracht voor en alle kinderen doen het na. Het spel komt het meest tot zijn recht wanneer de opdrachten zo snel mogelijk elkaar opvolgen. Omdat het kaartje weer terug in de hoed gaat kan het best zijn dat een opdracht meerdere keren moet worden uitgevoerd, maar dat kan juist heel leuk zijn.

DE PAST-ONS-ALLEMAAL-PET

ER GAAT VEEL SCHUIJL ONDER DEZE PET...

Materiaal:

kaartjes van beroepen.

Ieder kind krijgt van de spelbegeleider een kaartje met daarop een beroep dat uitgebeeld moet worden. Wanneer iemand denkt te weten welk beroep er wordt uitgebeeld gaat hij/zij meedoen om het beroep nog verder uit te beelden. Na verloop van tijd wordt er door de spelbegeleider "stop" geroepen. Klopte het, was het het beroep dat er gedacht werd? Degene die het goed had of het eerst mee ging doen mag zijn/haar beroep dan uit gaan beelden. Zo tot ieder kind zijn beroep heeft uitgebeeld.

DE CREA-PET

ZO'N HOED WAS TOCH EIGENLIJK WEL BEST LEUK...MAAR WEL ZWAAR!

Materiaal:

stof of papier om een hoed te maken-allerelei materiaal om hoeden te versieren zoals de kinderen van het

land Tulbantia die heel vroeger moesten dragen-gereedschap dat gebruikt moet worden om de hoed te maken.

Van bijvoorbeeld kippengaas kan (eventueel van tevoren een voorraadjie maken) een frame voor een buitengewoon-model hoed worden gevormd. Wanneer daar stof op papier omheen gedaan wordt kan de hoed vervolgens op allerlei manieren worden versierd.



DE GOOI-MAAR-IN-MIJN-PET-PET

D'R KAN NOG MÉÉÉÉÉÉR BIJ...

Materiaal:

bal-veel pakjes-grote mandhoed-iets om de twee partijen te onderscheiden.

In het midden van een veld staat de mandhoed. Er om heen liggen her en der verspreid de pakjes. Daarachter staan op gelijke afstand de twee partijen. Om beurten mogen ze proberen de bal in de mandhoed te gooien. Lukt dit dan krijgen ze 30 seconden de tijd om zoveel mogelijk pakjes in de mand te gooien. De tegenpartij telt inmiddels van 30 naar 0. Wanneer de tijd om is worden de pakjes geteld die in de mand liggen. De partij die bijvoorbeeld heeft gewonnen mag de pakjes weer verspreiden. Welke partij heeft er na 10 minuten de meeste pakjes in de mand gekregen.

ACTIVITEITENGEBIED MILIEU EN NATUUR



DE WATERPET

HOE WORDT VERVUILD WATER SCHOON?

Uit de ringband van de You-Too de map "schoon en vervuild water".

Materiaal:

afwasteiltje-bloempot-buisje of vat met onderin een gat-glazen pot-koffie filter of vitrage-watten-fijn zand-leidingwater met bijvoorbeeld melk, steentjes, groentenresten en zand. (Neem geen agressieve of chemische stoffen)-schoon leidingwater.

De spelleider vertelt aan de kinderen dat vervuild water gezuiverd kan worden, maar dat niet alle stoffen en vervuilende elementen gemakkelijk uit het water te krijgen zijn.

Verdeel de groep in groepjes en geef ieder groepje een afwasteiltje met de genoemde benodigdheden. Ieder groepje krijgt ook een pot met vervuild water en een pot met schoon leidingwater. Ieder groepje moet binnen 20 minuten het vervuilde water zo schoon mogelijk zien te krijgen. Daarbij mogen ze alles gebruiken wat in het afwasteiltje zit. Ze moeten zo min mogelijk schoon water gebruiken. Met elkaar wordt na 20 minuten bekeken welk groepje het schoonste water heeft. Ze mogen vertellen hoe ze hebben geprobeerd om bepaalde stoffen uit het water te krijgen.

DE TOVERWATERPET

SIM SALA SNATER, IK KAN TOVEREN MET WATER

Overall op de aarde is lucht. Al deze lucht zorgt voor een bepaalde druk, dit noemen we luchtdruk. Met deze luchtdruk kun je "toveren".

Materiaal:

Tovertruc 1: glas-water-papier-emmer.

Doe een glas tot de rand vol met water. Leg een papiertje op het glas. Leg een hand op het papiertje en draai het glas om. Haal de hand weg. Psstt...

Doe deze proef boven een emmer, voor het geval dat hij een keertje mislukt...

Tovertruc 2: glas-water-papier-emmer-gekauwde kauwgom.

Vul de emmer tot over de helft met water. Maak een prop van het papier. Plak deze prop met de kauwgom op de bodem van het glas. Duw het glas omgekeerd in de emmer en trek het glas weer terug. Het papier is niet nat geworden, omdat het glas gevuld is met lucht. Daar waar lucht zit kan geen water zitten. De lucht kon er niet uit toe het glas in het water werd gedrukt.

DE TUINPET

DIT WORDT NIET MIJN PORTRET

Materiaal:

flinke aardappel-vogelzaad of sterrekeszaad-watje-water-mesje-kruidnagelen-(plastic)zakjes.

Met een mesje wordt de onderkant van de aardappel afgesneden, zodat de aardappel kan staan. Aan de bovenkant wordt er met het mesje uitgehold. Dan wordt er met de kruidnagelen een gezicht gemaakt. In het uitgeholde gedeelte wordt een nat watje gelegd met daarop wat vogelzaad of sterrekeszaad. Het geheel wordt in een (plastic)zakje gedaan. Vertel erbij dat ze thuis het zakje eraf moeten halen en het watje op het hoofd regelmatig een beetje water moeten geven. Na een paar dagen begint het haar te groeien.

DE WAT-GROEIT-DAARPET

DAT ZOEKEN WE OP

Materiaal:

kaarten met gedroogd en/of getekend natuurmateriaal-papier-schrijfgerei-gekleurde linten of touw met een kleuraanduiding.

Er is een centrale plaats. Op deze plaats liggen de kaarten met allerlei gedroogd of getekend natuurmateriaal. Vanuit de centrale plaats worden touwen van diverse lengten uitgelegd in diverse richtingen. Het is de bedoeling dat de kinderen, gewapend met schrijfgerei en papier een touw gaan volgen. Niemand mag zien waar het touw eindigt. Aan het eind van het touw is een bepaald natuurobject. Dit gaan de kinderen tekenen en proberen te benoemen wat voor plant,

struik, boom, hol, skelet het is. Wanneer ze klaar zijn, lopen ze met hun tekening naar de centrale plaats en gaan de kaart zoeken die bij dat object hoort. Hadden ze het goed? Wat is er nog meer om aan de weet te komen? Deze gegevens schrijven ze bij hun tekening.



DE SPETTER-SPATTERPET

WAT EEN MOOIE KLEUREN

Materiaal:

tandenborstels-spatraampjes of oude theezeefjes-schoteltjes met ecoline of verdunde waterverf-papier-verschillende soorten blad-oude kranten- schoonmaak middel voor de handen dergelijke.

Op een krant wordt een (gekleurd) stuk papier gelegd. Op het papier worden één of meerdere bladeren gelegd. Met de tandenborstel wordt een klein beetje ecoline gedept en met een rustige beweging wordt over het zeefje heen gegaan. Wanneer de verf droog is kan eventueel er nog, door de bladeren anders neer te leggen, een tweede keer over heen gegaan worden. Het lijkt dan net of er "schaduwen" komen.



DE ZOEK-JE-ROTPET

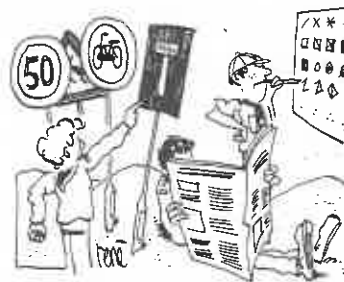
WAAR IS DEZE STRUIK OOK ALWEER TE VINDEN

Materiaal:

een bak kaarten met planten, struiken, bomen of andere natuurobjecten uit de omgeving waar het spel wordt gespeeld (het kunnen ook foto's zijn)- 2 of meerdere kleuren lintjes.

Per twee of in kleine groepjes wordt er tegen elkaar gespeeld. Ieder groepje krijgt een eigen kleur lint. De spelbegeleider trekt een kaart uit de bak. Iedereen bekijkt wat er op staat en proberen zo snel mogelijk het lintje op de juiste plaats te leggen ergens in de omgeving. Daarna krijgt steeds het groepje dat weer terug is een kaart te zien. Wie heeft de meeste plaatsen goed in bijvoorbeeld 5 minuten.

ACTIVITEITENGEBIED COMMUNICATIE



DE LINGOMINOSPET

HOE KLINT DAT IN EEN ANDERE TAAL?

Materiaal:

kaarten met daarop een vlag van een land en met de tekst bijvoorbeeld "goedemorgen", "tot ziens".

Het spel wordt gemaakt en gespeeld als het bekende Domino.

Een speler legt een kaart neer en zegt hardop wat er op staat in de taal van dat land. De volgende speler kijkt of hij ook met dezelfde tekst, maar met de vlag en de taal uit een ander land aan kan leggen.

Op een aantal kaarten ("dubbelkaarten") kunnen bijvoorbeeld twee verschillende vlaggen worden gezet, de spelers kunnen dan ook daar aan gaan leggen.

DE VERLIEFDE RATELSLANGENPET

WAAR IS TIE NOU...

Materiaal:

twee touwen met daaraan blikjes-twee blinddoeken of mutsen.

Twee ratelslangen zijn ontzettend verliefd op elkaar. Ze willen niets liever dan bij elkaar zijn. Maar ze hebben een handicap, ze kunnen elkaar niet zien, want ze zijn blind. Maar elkaar horen gaat des te beter!

Twee kinderen worden geblinddoekt en op een afstand van elkaar neergezet. Daar krijgen ze het touw met de blikjes om. Op een teken gaan ze bewegen en elkaar, door goed te luisteren opzoeken.

De andere kinderen die er om heen staan hebben ook twee blikjes. Door de blikjes tegen elkaar te slaan mogen ze de ratelslangen in de war brengen. Ze mogen niet praten of schreeuwen.

DE OMGANGSBORDENPET

HIER WORDT U GEHOLPEN MET OVERSTEKEN...

Materiaal:

materiaal om borden te maken-schrijf-en tekengerei-verf-kwasten-scharen.

Allemaal kennen we de verkeersborden en de pictogrammen die her en der staan of hangen.

Maar wat misschien ook wel eens een idee zou zijn om **omgangsborden** te maken. Borden waar op staat hoe je met elkaar om wilt gaan. Bijvoorbeeld een bord met daarop "hier mag niet gepest worden" of "hier helpen we elkaar of "hier zeg je iets aardigs tegen elkaar".

Ieder kind mag zelf een bord ontwerpen. Op de achterkant wordt de naam gezet. Ergens op het terrein kan dan het bord worden opgehangen. Na afloop kunnen de borden dan worden meegenomen en misschien dat er ergens anders dan een plek voor te vinden is.

DE IK-KAN-NIET-SPREKENPET

SOMS KOMT HET OMDAT JE ERG VERKOU- DEN BENT, SOMS IS HET EEN ECHTE HANDI- CAP

Materiaal:

kaartjes met een klein rollenspel voor bijvoorbeeld twee kinderen.

De kinderen krijgen twee aan twee een rollenspel. Voorbeelden zijn bijvoorbeeld:

- in een winkel wil een klant iets kopen. De winkelbediende moet er achter zien te komen wat de klant allemaal wil kopen.
- op school geeft de leerkracht een som op. De leerling moet het antwoord zeggen.
- een meisje wil graag voetballen en vraagt aan een jongen of ze mee mag doen.

Er kan ook met meerdere kinderen een "sprakeloos" toneelstuk worden opgevoerd. Iedere speler krijgt dan een rol en moet die spelen zonder erbij te praten.

Het kan ook zijn om eens te laten ervaren wat het is om niet te kunnen spreken of horen.

Materiaal:

kaarten met het handenalfabet voor doven en slechthorenden (zie handboek Welpen blz. 83).

Kinderen proberen door "met je handen te praten" elkaar iets te vertellen.



DE SNELLE-JELLEPET

LIJKT OVERTOOM WEL...

Materiaal

twee of meer (moet wel een gelijk aantal zijn) portofoons-hindernis baan-voorwerpen die overgebracht moeten worden.

Er is een hindernisbaan uitgezet. Aan het uiteinde zit een kind met een portofoon, aan het begin staat een kind ook met een portofoon. Aan het begin liggen ook allerlei spullen. Het is de bedoeling dat het

kind dat aan het eind staat door de portofoon de "bestelling" opgeeft door de portofoon. Wanneer het spel als een estafette wordt gespeeld kan het kind die de "bestelling" doorkrijgt opdracht geven aan degene die aan de beurt is om via de hindernis zo snel mogelijk de bestelling af te leveren. Wordt het spel met tweetallen gespeeld dan legt het kind de portofoon neer pakt de bestelling en brengt die naar de overkant.

Welke groep is het eerst klaar of wie van de twee heeft het snelst de spullen aan de overkant bezorgd?

ACTIVITEITENGEBIED ETEN



DE BOODSCHAPPEN-HAAL-EETPET

OM TE ETEN MOET JE MEESTAL EERST BOODSCHAPPEN HALEN

Materiaal:

Balie:

een aantal artikelen waaruit de kinderen een "maaltijd" samen kunnen stellen-papier om op te schrijven-eventueel een rekenmachine-een maaltijdschijf-eventueel winkelwagentjes, anders een linnen tas om de boodschappen in te doen-nepgeld in portemonnees.

Winkel:

veel lege levensmiddelenverpakkingen, zelfde artikelen verschillend geprijsd-eventueel iets om de pakken in te zetten-"kassa's".

Keuken:

gereedschap om de "maaltijden" klaar te maken-borden-bestek-water-schoonmaakspullen-afdroogspullen.

Restaurant:

tafeltjes-stoelen-dienbladen-materiaal om het gezellig te maken.

Het wordt wel een superkindvriendelijke winkel! Eerst mag je bij de balie onder leiding van enkele winkelbedienden een "menu" met je groepje samenstellen. Er staat een aantal producten waar je uit kunt kiezen voor je "menu". Zij berekenen samen met je groepje hoeveel je moet hebben en hoeveel je daarvoor moet gaan betalen als je langs de kassa gaat. Dan ga je, weer met je groepje die artikelen in de winkel opzoeken. Je moet wel goed opletten want de prijzen van dezelfde artikelen zijn niet altijd hetzelfde en je mag niet meer uitgeven dan dat je op hebt gekregen.

Wanneer je de boodschappen hebt gehaald en het klopt allemaal krijg je in ruil, omdat je de dozen afgeeft, er de echte spullen voor.

Dan kun je in de winkelkeuken de "maaltijd" klaar gaan maken. Je verdeelt onderling de taken. In het restaurant kun je alles lekker gaan opsmikkelen. Daarna ga je alles opruimen en schoonmaken wat je hebt gebruikt.

Noot: Bij dit spel kunnen de kinderen ook kiezen dat ze in de winkel gaan helpen (vakkenvullers) of bij de kassa of andere dingen die ze misschien leuker vinden om te doen.

DE MUIZENSTADPET

IK ZIE EEN MUIS....WAAR? NOU DAAR!

Materiaal:

kosteloos materiaal-schrijf-teken-en plakgerei-scharen-eventueel nietapparaten met nietjes-speelgoed muisjes-snoepmuisjes-een kant en klaar gevlochten muizentrapje.

Voordat de kinderen aan de stad beginnen kan het volgende verhaal worden verteld:

"Soms als je etenspullen niet goed bewaard en/of schoonmaakt kan het zijn dat er wel eens muisjes komen die er aan gaan zitten knabbelen.

Ik heb wel eens een verhaal gelezen over een muizenvolk dat onder de grond van een groepshuis leefden. Ze hadden daar een muizenstad gebouwd met allerlei muizenstraatjes en muizenhuizen. Als de muisjes boven hen niets hoorden klommen ze via een muizentrapje naar boven en gingen op zoek naar voedsel. Hoe die muizenstad er uitzag? Ik zou het niet zo gauw weten. Ik heb alleen maar het muizentrapje ontdekt. Maar jullie hebben vast wel een idee. Laat maar eens zien hoe jullie denken dat de stad eruit ziet".

Het is de bedoeling dat de stad steeds groter en groter wordt. In de stad verschijnen her en der speelgoedmuisjes die verplaatst mogen worden. Wanneer de kinderen uit zijn gebouwd mogen ze een snoepmuisje "vangen" en oppeuzelen.

DE VOEDSELKWARTETPET

MAG IK VAN JOU...

Materiaal:

één of meer kwartetspelen.

Informatie over gezond eten vind je bijvoorbeeld in de voedingswijzer. Aan de hand van de voedingswijzer maken we een kwartetspel. Uit elk onderdeel van de voedingswijzer zit iets in het kwartet.

TIP:

Bij het voedingscentrum zijn stickertjes met voedingsmiddelen te bestellen, handig om een kwartet te maken. Informeren? Het voedingscentrum, 070-3068810 (op werkdagen tussen 12.00 en 16.00).



DE PRECIES-GENOEGPET

MAG HET EEN IETSJE MEÉR ZIJN...?

Materiaal:

een gladde ondergrond-een (plastic) ei-meel-twee of méér lepels.

Op een tafel of andere gladde ondergrond ligt een hoopje meel, met daar bovenop het ei. Het is de bedoeling dat het ei zolang mogelijk op het bergje meel blijft liggen.

Om beurten mogen de spelers met een lepel een beetje meel weghalen. Wie heeft de grootse berg meel voor zich liggen voor het ei is gevallen? Die heeft verloren, want die heeft teveel meel weggehaald!



DE KOEKHAPPET

TIEJELALALALALA

Materiaal:

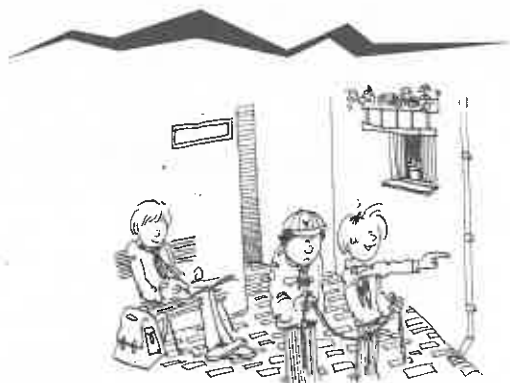
cassetterecorder-bandje met bijvoorbeeld de vogeltjesdans-plakken koek aan touwtjes.

Het is een spel voor tweetallen. Eén houdt het touwtje met de peperkoek omhoog en de ander gaat op de muziek alle bewegingen van de vogeltjesdans uitvoeren, terwijl hij/zij ondertussen probeert de koek te happen. Deze danst vrolijk mee en hangt dus ook niet stil.

Wanneer de koek gehapt wordt, stopt de muziek en mag de andere speler.

Men kan ook de bewegingen samen uit laten voeren. Ondertussen moet ook de koek worden gehapt.

ACTIVITEITENGEBIED SCOUTING



DE SPEELTUINPET

GA JE MEE, GA JE ALLEMAAL EENS MEE...

Materiaal:

een aantal speelponierobjecten.

We gaan een echte Scoutingspeeltuin maken! Er wordt een aantal pionierobjecten gemaakt. (zie voor ideeën het boek Pionieren, uitgave van Scouting Nederland, verkrijgbaar in de Scout-Shop)

Zorg dat de speeltoestellen regelmatig worden gecontroleerd of alles nog op z'n plaats zit.

DE LOGBOEKPET

IK WIL GRAAG IETS VERTELLEN

Materiaal:

Bevestig, bijvoorbeeld, een groot tafelblad aan twee pionierpalen. Op het tafelblad wordt een groot papier of doek gespannen-(dikke) viltstiften-een trapje.

Ieder kind dat iets wil vertellen mag iets opschrijven. Het mag een vraag, een wens, een kreet zijn, een tekening, enzovoorts.

DE KAMPVUURPET

OP DE DAG ALS HET KAMPVUUR BRANDT

Materiaal:

Kampvuurverhalen-liedjesbundels-begeleidingsmuziek-yells-andere rondom een kampvuur te organiseren korte spelen.

Al is het op de dag, een kampvuur is altijd leuk! (Een voordeel is dat men liedjes sneller kan aanleren, want ze kunnen het allemaal wat beter zien!) Doe kleine activiteiten, zodat het kind weg kan lopen wanneer het iets anders wil gaan doen, zonder dat het door "geharrewar" onderbroken wordt. (In het Kampvuurboek, een uitgave van Scouting Nederland, staan meer ideeën voor bij een kampvuur.)

DE KNOPENPET

LACHEN IN JE (APEN)VUISTJE

Materiaal:

touw om het apenvuistje te maken-een reeks van voorbeelden-een lang dun touw.

In het boek Pionieren (blz 125) staat omschreven hoe een apenvuistje wordt gemaakt. Kopieer de tekeningen eventueel een aantal keren. Maak een bord waarop de handelingen in volgorde staan uitgebeeld.

IK KAN KNOPEN LEGGEN

Materiaal:

een bord (à la het logboekbord) met bovenaan een aantal eenvoudige knopen, in het midden de uitleg en onderaan het touw om de knoop te oefenen.

DE WINDRICHTINGENPET

HET WOORD ...IS AAN KOMEN WAAIEN

Materiaal:

touw-eventueel haringen-grote letters van plastic of karton-een lijst met woorden en de windrichtingen erbij om de letters op te zoeken-windrichtingborden.

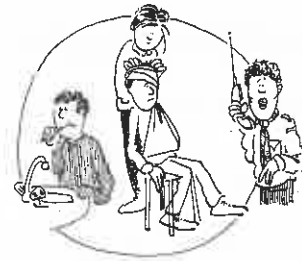
Op een veld wordt een speelveld uitgezet van allemaal vierkantjes. In de vierkantjes komen letters te liggen. Van tevoren is er een aantal korte woorden gelegd. Je kunt achter het woord komen door in bepaalde windrichtingen te lopen. In de andere vakjes liggen ook letters, maar die horen uiteraard niet bij het woord. Weet je niet zo goed de windrichting, dan liggen om het speelveld heen bordjes met de windrichting erop.

Een speler gaat in een het eerst vakje van een bepaald woord staan. De spelbegeleider noemt een windrichting en het aantal vakjes dat gelopen moet worden. Bijvoorbeeld drie vakjes noordwest, twee vakjes oost. De speler moet de letters goed onthouden. Als hij/zij goed heeft gelopen komt er een woord uit.



AANTEKENINGEN

ACTIVITEITENGEBIED VEILIG EN GEZOND



DE BRANDWEERPET

BRAND, BRAND, EN DAAR IS GEEN WATER!

Materiaal:

één of meer sets grote blokken met daarop de handelingen die moeten worden verricht-twee sirenes of twee bellen-een bel met een ander geluid.

Op een set grote blokken worden tekeningen geplakt van alle handelingen die gedaan moeten worden om een brand te blussen. De kinderen die meedoen liggen lekker lui in het gras. Plotseling gaat bij de brandweercommandant (spelbegeleider) het "brandalarm". De kinderen springen op, rennen naar de blokken en moeten die zo snel mogelijk in de goede volgorde leggen. Wanneer ze denken dat ze klaar zijn, rennen ze naar de sirene of de bel. Dan wordt er gekeken of de volgorde goed was. Ieder goed gelegd blok levert 10 punten op. Wie is het beste brandweerkorps?

DE 112-PET

DAAR RED JE LEVENS MEE

Materiaal:

twee portofoons-kaartjes met voorbeeldsituaties-verschillende sets kaartjes met handelingen die bij bepaalde meldingen verzorgd moeten worden.

Eén van de kinderen zit bij de "112-telefoon". Plotseling gaat de telefoon en het kind neemt op. Aan de ander kant wordt er verteld wat er is gebeurd. Dit is één van de voorbeeldsituaties. Het kind pakt het bord en zet het neer zodat de andere spelers het ook kunnen zien. Zij zitten in kringetjes. In het midden liggen kaartjes met de handelingen die gedaan moeten worden wanneer er een melding binnenkomt van één van de voorbeeldsituaties. Ieder groepje heeft alle kaartjes die bij de voorbeeldsituaties horen. Wie heeft de juiste volgorde? Bespreek ook dat je nooit zomaar mag bellen en waarom niet. Bedenk met elkaar ook een aantal situaties dat je geen 112 hoeft te bellen maar bijvoorbeeld het "gewone" nummer van een instantie. (Bijvoorbeeld voor een poesje uit de boom te halen moet je niet 112 bellen, maar bijvoorbeeld iemand met een heel grote ladder of in het uiterste geval de brandweer.)

DE E.H.B.O.-PET

VLUG, VLUG, WORDT EEN PATIËNT BINNEN GEBRACHT

Materiaal:

verband om verschillende verbanden aan te leggen-mitella's-pleisters-kaartjes met opdrachten-eventueel rolstoelen of brancards-witte jassen-een "wachtkamer" en een "behandelkamer".

Op de spoedeisende hulp van een ziekenhuis kan het soms druk zijn. Daar worden mensen binnengebracht met allerlei ongelukjes, die snel geholpen moeten worden.

Er wordt een verdeling gemaakt van slachtoffers, mensen die de spoedeisende hulp beheren en mensen die naar de ongelukjes gaan en de slachtoffers ophalen in de rolstoel of op de brancard.

De slachtoffers krijgen een kaartje met daarop het ongelukje wat ze krijgen. Ze lopen rond en plots gebeurt het ongeluk. De "mobiele" hulpverleners rukken uit om het slachtoffer op te halen. Het slachtoffer wordt naar de wachtkamer gebracht en vervolgens zullen de artsen en verplegers het slachtoffer behandelen. Dit moet natuurlijk op de goede manier. De spelbegeleider controleert dit.

DE PREVENTIEPET

DAT MOET ANDERS....

Materiaal:

een "kamer" met veel "echte" onveilige situaties-schrijfgerei-papier.

Er is een "kamer" gecreëerd met allerlei onveilige situaties. Ieder kind krijgt schrijfgerei en papier en schrijft alle onveilige zaken op, ook wat moet eraan gedaan moet worden om het veilig te maken. De spelbegeleider bespreekt of de oplossingen goed zijn.



DE NOODUITGANGENPET

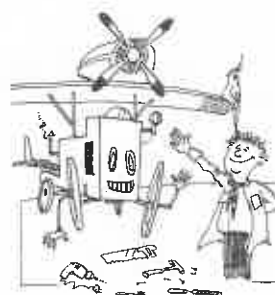
WAAR IS HIER DE NOODUITGANG?

Materiaal:

een doolhof-blinddoek-stopwatch.

Van landbouwplastic, touw en pionierhout wordt een doolhof gemaakt. Het moet zo worden gemaakt dat je elkaar niet kunt zien. De spelers gaan voor het doolhof zitten. Eén voor één worden ze geblinddoekt en ergens in het doolhof gezet. Op een teken mogen ze hun blinddoek afdoen en zo snel mogelijk de uitgang opzoeken. Hoeveel tijd is daar voor nodig? Op het moment dat de blinddoek afgaat, gaat de stopwatch aan en die stopt wanneer ze uit de goede uitgang komen (De ingang is niet de uitgang).

ACTIVITEITENGEBIED UITVINDINGEN



DE FOTOPET

MAG IK VAN U EEN FOTO

Materiaal:

een "oud" fototoestel-afzet lint of touw.

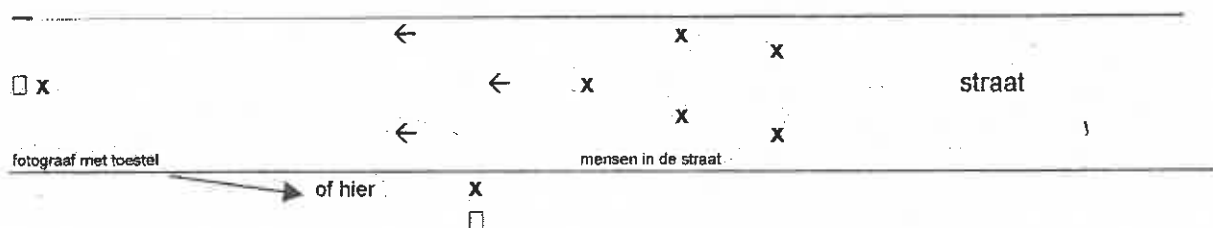
Met het afzetmateriaal wordt een rechthoek ("straat") afgezet. Aan de ene kant staan de wandelaars die straks door de straat gaan lopen. Aan de andere kant staat de fotograaf die een fotoreportage gaat maken.

De volgende inleiding kan eerst worden gegeven. Met de uitvinding van het fototoestel bleek het opeens mogelijk om plaatjes van de werkelijkheid te maken. Het was mogelijk om mensen later te laten zien wat en wanneer en hoe er iets gebeurd was of wat er eerst was geweest, enzovoorts. Het duurde daarna nog een behoorlijke tijd voordat

met de komst van de (stomme) film de bewegende beelden verschenen. Tot die tijd moest men het met stilstaande plaatjes doen.

De fotograaf loopt achteruit de straat in, de wandelaars aan de andere kant wandelen langzaam de straat in. Zodra de fotograaf een foto wil nemen en zich daarbij omdraait en luidt "1- 2 - foto!" roept, staat iedereen plotseling stokstijf en blijft 10 seconden zo staan, omdat anders de foto kan mislukken. Wanneer er iemand toch beweegt vraagt de fotograaf weer achteraan de straat te beginnen, want hij wil wel iedereen goed op de foto hebben staan! Wie het eerst aan de andere kant van de straat is mag dan foto's gaan nemen.

Misschien is het een idee om wanneer het spel zo'n beetje is afgelopen om een echte foto van het groepje te maken.



DE BLIJDEPET

EN HUP... DAAR GAAT-IE WEER...

Materiaal:

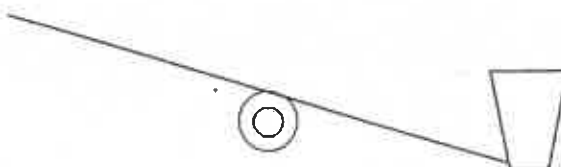
een rondhout met een doorsnee van ongeveer 30 c.m.-plankje-plastic of ander onbreekbaar bekertje-water-emmer met maatverdeling (of een meetlat) Maak twee of meerdere blijden.

De volgende inleiding kan eerst worden gegeven. Uitvinding van de blijde (of van de hefboom). Veel uitvindingen werden (helaas) gedaan om een oor-

log mee te kunnen voeren. Eén van deze uitvindingen is de blijde. Hiermee konden vroeger grote zware stenen honderden meters ver worden geslingerd, om bijvoorbeeld een muur in te laten storten. Wij doen er nu wat anders mee!

Met het rondhout en het plankje wordt een "grondblijde" gemaakt. Op het ene einde van het plankje wordt een bekertje met water gezet. Met een trap op het andere einde wordt het bekertje "gelanceerd". Er zijn bijvoorbeeld twee partijen. Beide partijen nemen achter een blijde plaats. De "trapper" is iemand van de andere partij.

Hier trappen ↓



Van iedere partij gaat er één achter de trapper staan. De "trapper" geeft een trap op her plankje en het bekertje vliegt door de lucht. Degene die achter de "trapper" staat probeert het bekertje op te vangen. Het water dat er (nog) inzit wordt in de emmer gedaan. Wanneer iedereen geweest is wordt er gemeenten wie het meeste water heeft verzameld. De "trapper" kan worden afgewisseld.



DE KOMPASPET

KUNT U MIJ DE WEG NAAR HAMELEN VERTELLEN, MENEER?

Materiaal:

afzetlint voor het uitzetten van een parcours met verschillende routes-een zwarte zak van stof (GEEN PLASTIC)-een kompas-een zaklamp-een route.

De volgende inleiding kan eerst worden gegeven. Voor dat magnetisme en daarbij het kompas werden ontdekt waren de mensen, wanneer ze wilden weten waar ze waren, afhankelijk van wat ze op dat moment zagen. Een gebouw, bergen, havens, eilanden, enzovoorts.

Nu hadden de zeevarende volken wel in de gaten dat 's avonds de poolster het noorden aangaf. Maar als het bewolkt was of mistig had je daar niet veel aan. Hierdoor was een scheepsreis vaak een hachelijke zaak. Je wist immers nooit waar je uitkwam. Denk maar aan Columbus!

Pas met de komst van het kompas kon het Noorden worden bepaald op elk moment van de dag. En samen met het bepalen van de zonnestand (een zonnetje schieten) bleek het mogelijk om waar dan ook te weten waar je zat.

Nu gaan we eens kijken of je ook op het kompas kunt varen.

Er wordt gespeeld met tweetallen. De één is een stuurman, de ander is de navigator van een schip. De stuurman heeft de zwarte zak over zich heen. Daarbij heeft hij een kompas en een zaklamp, waarmee hij in de zak de kompasrichting kan lezen die zijn "navigator" opgeeft. De navigator krijgt een kaartje van een route die op het parcours "gevaaren" moet worden. Hij geeft dit aan de stuurman door en die moet via het kompas in de goede richting "sturen".

Wanneer de route "gevaaren" is, wordt er gewisseld.



DE SLINGERPET

O, OE, HOOOO, AUUAUUAU!!!

Materiaal:

Een soort gepioneerde galg-touw-zak met zand of iets dergelijks- een aantal paaltjes (kegels).

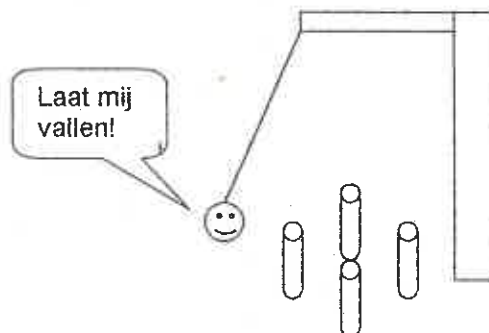
De volgende inleiding kan eerst worden gegeven. In vroeger tijden wisten de mensen nog niet precies hoe laat het was. Wel had men apparaten waarmee de tijd bijgehouden kon worden. Bijvoorbeeld een zandloper. Maar als je vergeten had de zandloper te draaien wist je niet meer hoe laat het was.

In de loop der eeuwen zijn er verschillende soorten klokken uitgevonden, de zonnewijzer, de waterklok en zelfs een kaarsklok, waarbij de tijd met streepjes op de kaars vermeld stond. Maar die klok kon maar één keer worden gebruikt!

Al deze manieren waren nog steeds niet precies genoeg.

Toen werd de SLINGER uitgevonden!!

Hierdoor konden er eindelijk goede chronometers gemaakt worden. En allerlei klokken, van de Big Ben tot aan een horloge toe.



Hier is ook een slinger, maar die wordt weer voor wat anders gebruikt.

Met deze slinger kun je kegelen.

Aan een soort galg hangt het touw met de zak zand eraan. Midden onder de galg staan 10 kegels. Een speler pakt de zak en laat hem van een afstandje los. De zak zal dan een aantal kegels omgooien. Het is de bedoeling dat er in één beurt zoveel mogelijk kegels worden omgegooid.

De slinger mag net zo lang heen en weer slingeren totdat hij stil hangt.

Wie heeft de meeste kegels in één keer om?



DE WIELPET

DRAAI HET WIELETJE NOG EENS ROND...

Materiaal:

echte wielen-touw of lint voor een start en finishlijn-touw om wielen te maken.

De volgende inleiding kan eerst worden gegeven. Voor dat het wiel was uitgevonden, werden zware materialen op andere manieren verplaatst. Vaak werd daarvoor een soort slee gebruikt. Toen daaronder rollen (boomstammetjes) werden geplaatst ging dat al een stuk vlotter en beter. DE grote doorbraak ontstond toe het wiel werd uitgevonden. Nu konden niet alleen zware dingen sneller en gemakkelijker worden verplaatst, maar men ging steeds meer met wielen uitvinden. Denk maar eens aan de fiets, de autoped, de auto, de trein.

Ook ging men allerlei spelen met wielen verzinnen. Hier zijn er twee.

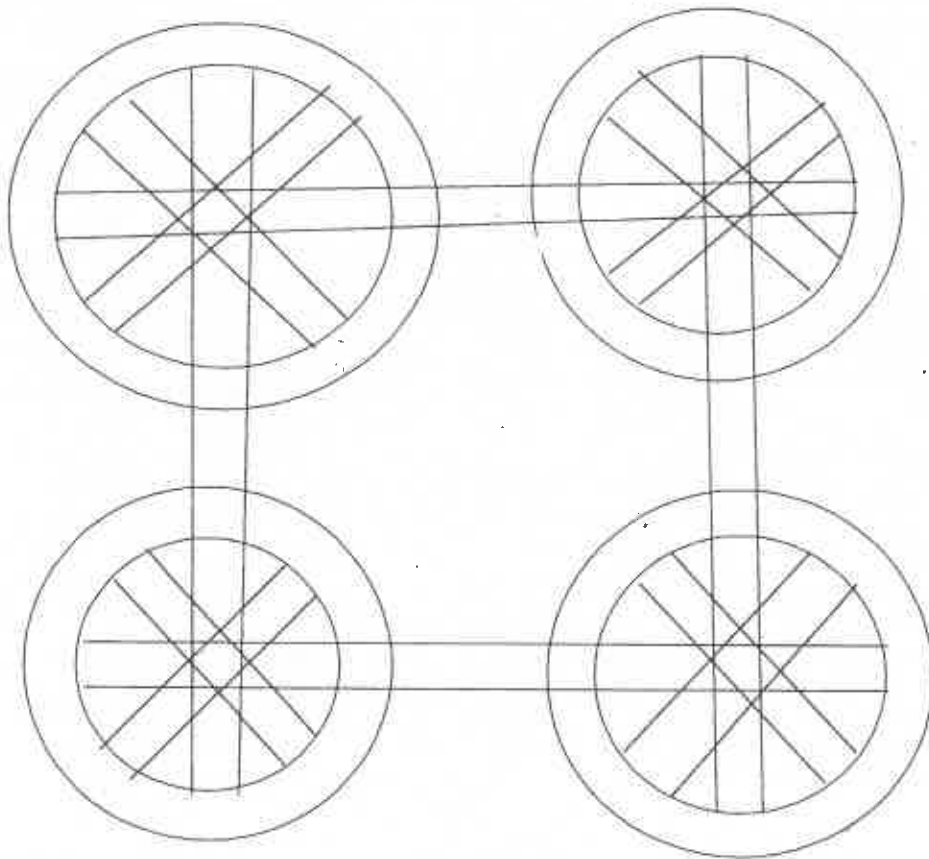
Ieder kind krijgt een wiel en gaat daarmee achter de beginlijn staan. Op een teken moeten ze proberen, door het met hun handen te rollen, zo snel mogelijk achter de finish lijn te krijgen.

Ze kunnen ook meerdere keren heen en weer gaan. Spreek dan van tevoren af hoe veel keer. Je kunt ook afspreken dat ze bijvoorbeeld in 3 minuten zoveel mogelijk met het wiel heen en weer mogen gaan. Ze mogen daarbij de anderen "niet in de wielen rijden".

TIKSPEL

Op de grond zijn van touw vier hele grote wagen wielen gespannen, met daartussen een verbinding. Zowel de tikker als de anderen mogen alleen op de spaken, de "velg" of de verbindingspaden lopen:

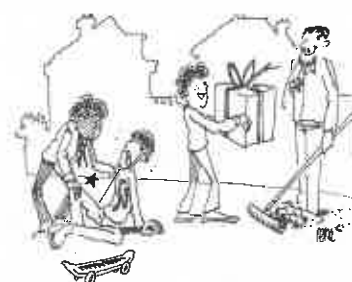
Een kind dat op de as van een wiel staat is vrij. Er mag echter maar 1 kind op de as staan. Komt er een ander dan mag die op de as staan en moet de eerste er af.





AANTEKENINGEN

ACTIVITEITENGEBIED GEVEN EN NEMEN



DE IEDEREEN-ER-BIJPET

SOMS IS HET ANDERS...

Overgenomen uit de map: Spelen met een bedoeling.
Uitgave van Scouting Nederland.

Materiaal:
afzetlint.

De spelbegeleider staat aan één kant van het speelveld. Aan de andere kant staan de kinderen. De spelbegeleider roept bijvoorbeeld naar de overkant: 'Ieder kind met blond haar hoort erbij. Kom erbij!' Bij het laatste wenkt de spelbegeleider met de hand en kan ook bijvoorbeeld opgeven "hoe" de kinderen naar de overkant moeten komen. Zo wordt er steeds iets geroepen. Wanneer alle kinderen aan de overkant zijn, kan bijvoorbeeld de spelbegeleider of nu één van de kinderen aan de overkant gaan staan. Na afloop van dit spel kan de spelbegeleider een kort kringgesprek hebben met de groep.

Voorbeelden die genoemd kunnen worden:
blond-bruin-zwart-krul-steil haar-wel of geen bril-bruine-blauwe ogen-dun-dik-lichaam-bang in het donker-vroeg opstaat-weleens te laat op school komt- gepest wordt-een hond-poes-konijn heeft-weleens boos is-duimt-enzovoort.
Wanneer er kinderen mee doen die een handicap hebben noem dan ook deze handicap!

DE TEGENSTELLINGENPET

IS DAT EERLIJK OF ONEERLIJK?

Materiaal:

Kaartjes met allerlei tegenstellingen-één kaart met een complete tegenstellingsituatie om het spel te beginnen.

Het spel wordt gespeeld als domino. Alle kinderen krijgen een aantal kaartjes en leggen die met de plaatjes naar boven, voor zich.
De spelbegeleider legt de beginkaart neer. Aan de hand van deze kaart kan het spel worden uitgelegd.

voorbeelden van tegenstellingen:
veel geld-weinig geld-veel vriendjes-weinig vriendjes - ruzie-samenspielen-bomen-asfalt-mooi huis-krot-oude fiets-mountainbike

DE BALONNENPET

SOMS KNALT-IE

Aantal suggesties, gedeeltelijk, overgenomen uit:
Speelplan (een activiteitenboek voor 7, 8 en 9 jarigen, uitgave Jong Nederland).

Materiaal:

Balonnen, sommige spelen kunnen ook met waterballonnen worden gespeeld-bij de verschillende suggesties staat nog meer materiaal genoemd.

DE BALLONNENBAK

Maak van landbouwplastic en korte pionierpaaltjes een "ballonnenbak".

In het midden ligt een groot aantal opgeblazen ballonnen in diverse kleuren. Op een teken wordt bijvoorbeeld de opdracht gegeven: "Verzamel zoveel mogelijk blauwe ballonnen, zonder de andere ballonnen kapot te maken". Wanneer alle blauwe ballonnen op zijn, wordt er gekeken wie de meeste had verzameld. Er kunnen ook cijfers op de ballonnen worden gezet. Na afloop kunnen de cijfers bij elkaar worden opgeteld.

In de "ballonnenbak" kunnen waterballonnen worden gelegd. De opdracht kan dan zijn: "Wie knalt de meeste blauwe ballonnen."

BALLONTIKKERTJE

De tikker krijgt een grote ballon. Op de speelplek wordt een "tikgebied" afgezet of afgesproken. De tikker probeert, de ballon daarbij vasthoudend aan de knoop, iemand te tikken. Is er iemand getikt dan mag die de ballon, enzovoort.

Alle kinderen krijgen een ballon. Deze moeten ze opblazen, maar er mag geen knoop in worden gelegd. Met de vingers houden ze dus de lucht in de ballon. Eén is er tikker. Wanneer de tikker iemand tikt, moet eerst deze 3 tellen lucht uit de z'n ballon laten lopen. Dan mag hij/zij de tikker zijn.

Het spel kan ook omgekeerd worden gespeeld. Iedereen krijgt een ballon. Op het moment dat je getikt wordt, moet je bijvoorbeeld 3 "puffen" lucht inblazen. Wanneer er zoveel lucht inzit dat de ballon knalt, kan een nieuwe worden gegeven of is af en wordt assistent opletter.

Enige spelsuggesties met tweetallen.

Welk tweetal kan:

- een (hindernis)baan aflopen met de ballon tussenin geklemd;
- zo snel mogelijk een hindernisbaan aflopen en daarbij de ballon steeds in de lucht houden;
- staande op een theedoek proberen de ballon zo lang mogelijk in de lucht te houden;
- zo zoveel mogelijk ballonnen in de lucht houden;
- met de ballon tussen de voorhoofden geklemd "dansen" op de maat van een muziekje.

ESTAFETTES

- in een rij achter elkaar. De voorste geeft zo snel mogelijk de ballon tussen de benen door naar achteren. De achterste loopt men de ballon naar voren en geeft de ballon over de hoofden door naar achteren. De achterste loopt zo snel mogelijk met de ballon naar voren en geeft hem weer op een andere manier door naar achteren. Wie welke groep is het eerste bij de grote ballon om heen door te prikken?
- in een rij achterelkaar. De voorste loopt naar het eerste punt, pakt de ballon en blaast hem op. Loopt met de opgeblazen ballon naar het volgende punt, pak een speld van een speldenkussen en laar de ballon knallen. Rent vervolgens naar de tweede van het rijtje, tikt die aan en die mag dezelfde handelingen gaan verrichten. Welk rijtje is daar het eerste mee klaar?



DE KATTEKWAADPET

OÛH HÛH..... DAT MAG NIET!

Materiaal:

Bij de spelen staat ook het materiaal genoemd.

Op dit speelveld mogen de kinderen naar hartelust kattenkwaad uithalen en allerlei dingen doen die niet mogen!

Er wordt een aantal suggesties gegeven, maar ieder weet er ongetwijfeld nog wel een aantal!

STAARTJE TREKKEN.

Een kind ligt in het midden van de kring als een poesje "lekker te zonnen". Een ander kind sluipt heel zachtjes naar het poesje toe en trek het aan de staart! Het poesje springt op, miauwt heel hard en, omdat het poesje natuurlijk vreselijk boos is, "gromt" zij. Al grommend probeert ze het kind te pakken. Ze mag daarbij niet één keer ademhalen. Zolang zij gromt, mag ze proberen het kind te tikken. Lukt dat niet tijdens de "grom" dan mag dat kind de poes zijn.

BELLETJE TREK.

Achter een "muurtje" zitten, met de rug naar de bel, zitten bewoners van een huis. Andere kinderen lopen steeds heen en weer. Er is iemand van tevoren aangewezen die mag "belletje trekken". Het belletje is bijvoorbeeld bevestigd op een plankje dat voor het muurtje staat. Ieder belletje heeft een "eigen"

geluid. Plotsklaps belt er iemand aan. Degene bij wie belletje is getrokken springt over het muurtje en probeert de beller te tikken. De beller is herkenbaar om dat hij/zij "een lange neus" maakt. Soms gaan er ook weleens meerdere kinderen belletje trekken...

Pijltjes schieten door een "openstaand raam".

Alle kinderen krijgen een papertjes om pijltjes te maken en een pijlschieter.

Vanachter een lijn proberen ze hun pijltje "door het open raam" te schieten. Dit kunnen twee touwen zijn waar ze het pijltje tussen door moeten schieten.

Let er op dat er niet op elkaar wordt gericht!

Je lekker vies maken.

In een modderbad mogen de kinderen lekker gaan stoeien!

Uit de suikerpot snoepen.

Voor een rij kinderen staat de suikerpot. Een kind zit met de rug naar de pot toe. Dit is vader of moeder (of opa of oma!). Vader of moeder heeft een zacht voorwerp waarmee een "tik op de vingers gegeven kan worden". Een van de kinderen sluipt naar de suikerpot toe, haalt het deksel eraf, neemt een lepel met suiker. Wanneer de vader of moeder iets hoort draait die zich om en probeert een "tik op de vingers" te geven. Lukt dit niet dan mag het "snoepkind" het nog een keer proberen, anders wordt het vader of moeder. Na bijvoorbeeld 3 keer snoepen wordt er van vader of moeder gewisseld.



DE SPORTIVITEITPET

SAMEN SPELEN, SAMEN LACHEN, SAMEN HUILEN...

Met deze pet kunnen (een aantal kleine) spelen plaatsvinden die uitdrukken "een ander iets te gunnen".

Bijvoorbeeld:

- Een kind maakt een tekening en moet zich voornemen om die aan iemand te geven die hij/zij eigenlijk niet aardig vindt.
- kinderen een lijstje laten maken van dingen die ze niet leuk vinden om te doen. Ze nemen zich voor er bijvoorbeeld twee van te gaan doen.

Maak een fotocollage van allerlei (daagse) dingen die on-sportief zijn. Hang die aan een lijn. Geef de kinderen papieren schrijfgerei. Laat ze van iedere foto opschrijven wat voor on-sportief gedrag of iets dat ze zien. Houd eventueel een kringgesprek.

ACTIVITEITENGEBIED ANDERE WERELD



DE SCHRIJFPET

HALLO, IK BEN....

Materiaal:

Van tevoren is uit het Scouting Magazine een aantal "postboxen" verzameld-schrijfgerei-leuk schrijfpapier-envelop, of kaart.

- De kinderen kiezen uit de postbox een adres en schrijven een brief.
- Het kan ook zijn dat kinderen een "eigen" adres hebben waar ze een brief voor willen schrijven.
- Er kan (met meerdere) een adres worden bedacht.
- Men kan ook het adres van iemand op dit districts-spel vragen en die een brief schrijven.

DE ANDERE-LANDEN-SPELLETJESPET

BIJ ÔHONS DOE WE DIT ZO000....

Materiaal:

In het boek "Spelletjes uit andere landen" (te leen bij de bibliotheek) staat een groot aantal spelen die soms op onze spelen lijken, maar vaak toch weer anders worden gespeeld. Maak een keuze!

Het is misschien een idee om een "wereldreis" te laten maken.

Er zijn een aantal kleine spelen uit andere landen uitgezet, of een spelletje wat een "typische" uitlating is over dat land. De landen zijn via een hindernisbaan te bereiken. In ieder land zijn punten te behalen en deze worden "uitbetaald" in de munten van het land.

Een voorbeeld:

Piñata (Zuid-Amerika)

- geblinddoekt "iets" (Piñata) kapot slaan.
- het kind zit op een wiebelboomstam, er boven zich hangt de Piñata. Het moet minstens bijvoorbeeld twee keer lukken om tegen de Piñata te slaan

Frankrijk (Europa)

- stokbroden stapelen.
- wanneer alles kant en klaar staat en het vuur ook goed is opgestookt: een stokbroodje bakken.

België (Europa)

- frietzak vouwen

SPEELGOED VAN DE AFVALBERG

Materiaal:

Allerlei restafval en ander kosteloos materiaal waar speelgoed van gemaakt kan worden.

DE LUCHTPET

WE GINGEN MET EEN ZUCHT...

Materiaal:

globebal, een grote bal van ongeveer 2 meter doorsnee.

De globebal is (vaak) te leen/te huur bij bijvoorbeeld spel-o-theken of instantie voor sport en spel. Een aantal suggesties zijn overgenomen uit het boek "Spel in beweging", blz. 324 (uitgave van Bres) en Jeugdwerkschrift, april 1983 (uitgave van Janzeuven, centrum voor jeugdwerk in Den Haag).

De "wereld" aan je voorbij laten gaan.

Kringopstelling. De kinderen staan ongeveer een 50 cm. uit elkaar. Ze rollen de "wereld" over de grond, (globebal) aan elkaar door.

"Kijken" naar de aarde.

De kinderen gaan in een kring twee rijen liggen op de rug, met de hoofden naar elkaar toe.

De "aarde" (globebal) wordt over de hoofden heen, aan elkaar doorgegeven.

Vallende sterren.

De kinderen staan in een kring, in het midden ligt de globebal.

- één van de kinderen heeft een kleine bal (de ster), noemt een naam van één van de kinderen en gooit de ster via de globebal er naar toe. Deze probeert de ster te vangen, voor hij valt. Is dat gelukt dan mag hij/zij een wens doen. Daarna mag de ster weer naar iemand anders worden gegooit.
- Hetzelfde spel, maar dan met meer "sterren"

De "aarde" in beweging

De kinderen staan twee aan twee en achter elkaar in een rij. Het is de bedoeling dat de "aarde" van achter naar voren wordt doorgegeven. Zodra de aarde een tweetal is gepasseerd, rennen ze naar voren in de rij, klaar om zo de aarde (straks) verder te rollen.



DE PARACHUTEPET

IK ZWEEF DOOR DE LUCHT

Materiaal:

Parachute.

Er is weleens een parachute te leen/te huur in spel-
o-theken of instanties voor sport en spel. Hij kan
ook zelf worden gemaakt van dun, maar stevig
katoen. Misschien, heel misschien, kan men er één bij
de parachuteschool of iets dergelijks een afgekeurde
chute kopen....

Aantal suggesties komen uit het boek "Spel in bewe-
ging" (uitgave van Bres) en Jeugdwerkschrift, april
1983 (uitgave van Janzeuven, centrum voor jeugd-
werk in Den Haag)

Parachute....zweef!

De kinderen gaan om de parachute heen staan en
pakken hem met beide handen vast. Op een teken
gaan alle armen omhoog en op het hoogste punt
wordt er "los" geroepen, iedereen doet tegelijkertijd
een stap naar achteren. Als het goed gaat "zweeft" de
parachute dan geruisloos naar beneden.

Een vluchtig contact.

De kinderen staan om de chute heen en hebben hem
ter hoogte van de knieën vast. Op een teken wordt hij
weer omhoog gegooid. De kinderen lopen heel snel
naar het midden onder de chute, geven elkaar een
hand en lopen vlug weer terug. Lukt het om niet onder
de chute te komen?

Tikchute

De kinderen staan rond de chute en houden hem op
schouderhoogte vast. Op de chute ligt een bal. Onder
de chute bijvoorbeeld 3 kinderen. Het is de bedoeling
dat de kinderen met elkaar de chute zo manoeuvreren
dat de kinderen die er onder lopen door de bal wor-
den "getikt".

Vuurwerkchute

De kinderen staan om de chute heen. Op de chute lig-
gen ballen in allerlei kleuren.

Het is de bedoeling dat de ballen zo hoog mogelijk de
lucht in worden gegooid. Het geluid van knallend
vuurwerk moet er zelf worden bijgemaakt.



DE ONDER-DE-GRONDPET

IK ZIE NIKS...

Materiaal:

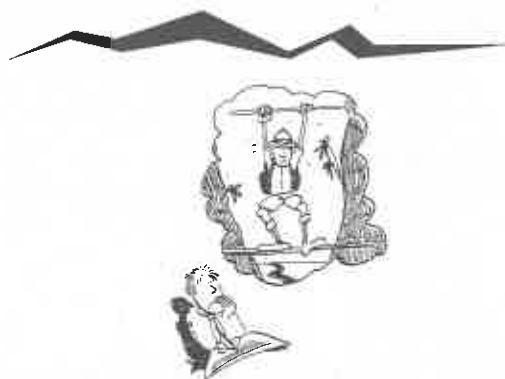
Van zwart landbouwplastic (of een heel donkere tent)
wordt een "donker hol" en "gang" gemaakt. Via de
gang komt men in het hol. Maak de gang lekker
"spannend" door er bijvoorbeeld natte draden, enge
geluiden en dergelijke in op te hangen.

In het donkere hol kunnen allerlei kleine spelen wor-
den gedaan.

Voorbeelden:

- voelkim. In zakjes zitten verschillende zaken die
geraden moeten worden.
- reukkim. Hetzelfde, maar dan bijvoorbeeld in potjes
met geuren.
- platte knoop laten leggen.
- een tekening in het donker maken.

ACTIVITEITENGEBIED AVONTUUR



DE DR. DOOLITTLEPET

WIJ ZIJN NIET BANG...

Dr. Doolittle was een onvervalste avonturier. Hij en zijn mede-avonturiers beleven de meest fantasierijke avonturen in zijn boeken. Wie durft er met hem op stap te gaan? Daar staat hij...

Materiaal:

Er wordt een hindernisbaan uitgezet.

Er wordt in groepjes gespeeld. Bij ieder groepje is een "Dr. Doolittle" (begeleider). Deze vertelt, terwijl alles ook wordt uitgevoerd, het volgende verhaal: "We staan voor een ravijn en moeten echt naar de overkant. Kijk! Het geluk is met ons! De vorige avonturiers hebben een kabelbaan achtergelaten."

- Via een kabelbaan naar de andere kant.
De groep loopt verder en stuit op een "rivier". Ze besluiten om de rivier af te varen, maar nergens is een boot te ontdekken.
Zien jullie daar die boomstam? Die rollen we naar de rivier en gebruiken hem als boot!"
- Boomstam slepen naar de "rivier". Een stellage waar de boom in touwen of banden gehangen kan worden. Wanneer de "boot" goed in de rivier ligt, mag iedereen aan boord voor een vaartochtje.
Ze "komen" bij een snelstromende rivier. Helaas, de boot valt om en "men klautert tegen de walkant op"
- Stappen van de boomstam en rennen naar een zeephelling.
Bovenop de kant gekomen zien ze weer een nieuwe uitdaging. Een smalle brug.
- Over een soort evenwichtsbalk lopen.
Wanneer ze een eindje hebben gelopen krijgt Dr. Doolittle ineens jeuk aan zijn benen. Hij lette even niet op en werd "aangevallen" door termieten. Om toch heelhuids door de termietenhoop heen te gaan, moeten we even kijken naar het spoor dat termieten achter zich laten. "Door steeds over het spoor te springen komen we er misschien zonder nare gevolgen af!" Overal liggen "termieten" (blokjes of iets dergelijks).
We vervolgen onze weg. Dan horen we iets ritselen. "Sssttt, sta stil!" commandeert Dr. Doolittle. "Vlug in de sluiphouding" naar die bosjes toe!
Daar zien we tussen de bladeren een aantal "slangen" hangen. Dr. Doolittle weet ons te vertellen, dat, wanneer je een slang beetpakt als een springtouw en er minstens 10 keer mee springt, de slang zo duizelig wordt dat hij niets meer doet!
- Springtouwjes (eventueel met geluid)

De slangen gaan rustig "liggen" en zonder tegenslagen komen we bij ons onderkomen. Daar staat een "bananenboom".

- Koekhapen
Na het eten van een "banaan" vleiden wij ons neer in het koele mos!



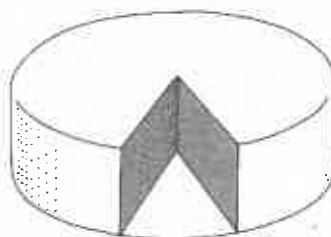
DE RAADSEL-EN-GEHEIMENPET

VERKLAPPEN DOEN WE NIKS...

Materiaal:

Alle beschreven raadsels zijn overgenomen uit een boekje "de klepel en de klok", een kinderboekenweek geschenk uit 1979.

Waar is het stukje kaas?



Hetzelfde hart?

Kleur, bovenaan een wit vel, een hart als volgt: geef het een knalgele buitenkant en een knalgroene binnenkant. Zet midden in het groene vlak een zwarte stip.

Zeg tegen de kinderen dat ze 25 seconden naar de zwarte stip moeten kijken en dan op het witte vlak van het vel papier. Als het goed is zien ze daar een ander hart, alleen is het nu van binnen rood met een blauwe rand.

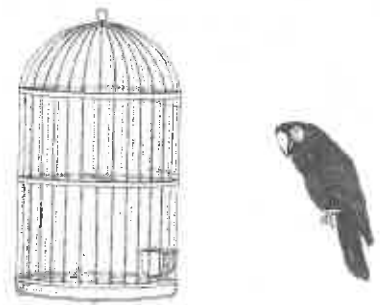
Een raadsel vaas.

Neem de tekening van de vaas over. Vraag aan de kinderen of ze de twee gezichten kunnen ontdekken.



De papegaai in de kooi. blz 45

Neem de tekening over. Kleur de papegaai.

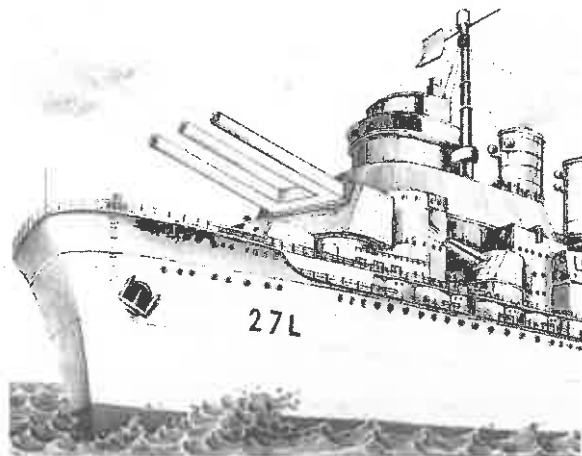


Vertel tegen de kinderen dat ze heel strak naar het midden van de tekening moeten blijven kijken, terwijl ze heel langzaam de tekening naar hun gezicht brengen.

Als het goed is, gaat de papegaai in zijn kooi.

Een oorlogsschip

Neem de tekening over.



Stel de volgende vragen. Een oorlogsschip met drie grote kanonnen. Maar waar zitten de lopen eigenlijk vast. En zijn het er wel drie?

**DE STUNTPET**

TAH..TÁÁÁÁÁÁÁ

Materiaal:

materiaal om "stunts" mee te doen.

Voorbeelden:

- met een (voet)bal allerlei "behendigheidsoefeningetjes" doen;
- met een skate bord "stunten";
- een paal op de top van een vinger laten balanceren;
- met twee ballen ballen;
- met een (reuze) diabololo "diaboloën";

- over een touw lopen dat een ongeveer 40 c.m. van de grond is gespannen.

**DE FANTASIEPET****IK KAN FANTASEREN ALSOF HET GEDRUKT STAAT****Materiaal:**

verkleedspullen en andere attributen.

Het is de bedoeling dat kinderen een verhaal al fantaserend, met elkaar "tot leven brengen". De spelbegeleider kan daarbij de stimulator zijn en als eerst met een verhaal te beginnen.

Hij/zij kan bijvoorbeeld als volgt starten:

Hij pakt een stokpaardje uit de verzameling en vraagt: "Ik heb zin om een eindje te gaan rijden gaan jullie mee?" De kinderen springen ook zogenaamd op hun paard en galopperen achter hem aan. Plotseling blijft hij staan en tuurt in de verte. (doen) De kinderen turen mee.

Hij kan dan aan één van de kinderen vragen "Wat zie jij?" Het kind zoekt iets uit de verzameling en gaat verder met het verhaal.

Wanneer het nog niet helemaal lukt kan de begeleider een hint geven, bijvoorbeeld "ik zie een rood kapje".

**DE LUISTERPET****IK HOOR...IK HOOR...?****Materiaal:**

kaartjes van de meest bekende vogels-cassette bandje met de geluiden van die vogels-een tent of andere ruimte waar weinig bijgeluiden zijn.

Alle platen van de vogels hangen aan een lijn, op een kleine afstand van elkaar. De kinderen zitten ervoor met hun gezicht naar de kaarten.

Er wordt een cassettebandje afgespeeld met een vogelgeluid. Wanneer kinderen denken welke vogel het is gaan ze bij de plaat zitten. Het geluid wordt stopgezet en gecontroleerd wie het goed had.

Het is misschien een idee om eerst alle geluiden te laten horen. De kinderen hebben dan enig idee om welke vogels het gaat.

Laat als afsluiting alle geluiden en de daarbij horende vogels nog een keer de revue passeren.



scouting
N E D E R L A N D

telefoon 033-4960911
Landelijk Bureau Scouting Nederland / Larikslaan 5 / 3833 AM Leusden