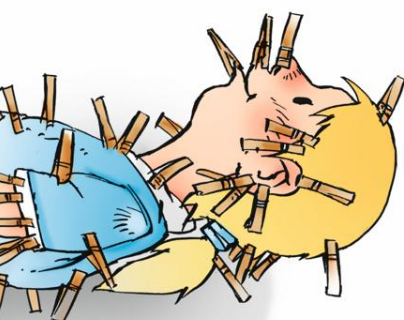


Uitgewerkte groepsbijeenkomst

Binnen spelen



De groepsbijeenkomst duurt ongeveer anderhalf uur.

Er wordt gewerkt met vier verschillende leeftijdsgroepen. Zoek in de uitgewerkte programma's de juiste groep, verzamel de benodigde materialen en begin met de activiteiten!

Minioresn

Binnenkomst en welkom

Enkele speleiders staan als standbeeld opgesteld. De minioresn vragen zich af wat er aan de hand is. Ze gaan echter vrij snel zelf als standbeeld aan de slag.

Opening

We starten met 4 leuke spelletjes:

- **Standbeeldtikkertje**

Dit wordt gespeeld met één tikker. Als je getikt wordt, bevries je ter plekke als een standbeeld. In mum van tijd staan overal standbeelden, die tevens hindernissen vormen voor de tikker en de weglopers.

Variatie: De standbeelden kunnen ontdooien, wanneer ze de tikker weer kunnen aanraken. Dan mogen ze weer meespelen.

- **Raden**

Een kind krijgt door een speleider iets in het oor gefluisterd om uit te beelden. Andere kinderen moeten raden. Wie het goed raadt, mag daarna uitbeelden.

- **Omlopen**

Ieder van het tweetal staat aan een andere kant van de ruimte. Op teken van de speleider loopt de een naar de overkant, loopt rond zijn partner en terug naar zijn eigen plaats; dan is de partner aan de beurt.

- **Tableau vivant**

De spelers vormen een tableau vivant: een levend schilderij door stilstaande maar sprekende houdingen van de spelers. Maak groepjes. Elk groepje krijgt een situatie op een kaartje. De situaties zijn op de camping, in de sporthal, in de keuken, in de Efteling, in de bergen en zo meer. De groepjes laten elkaar de stilstaande beelden zien. De toeschouwer die de situatie herkent, springt in het tableau en laat het tot leven komen. Iedereen speelt mee. Past het inspringen niet doordat de toeschouwer een andere situatie begint te spelen, dan blijft het tableau staan. Na drie pogingen komt het tableau tot leven.

Activiteit

- **Creatief met kosteloos materiaal**

Kinderen maken van kosteloos materiaal beelden van mensen en dieren. Zorg voor voldoende kosteloos materiaal. Minioren prikken, knippen en plakken en kleuren er lustig op los. Beelden kunnen gemaakt worden van mensen, dieren, figuren van tv en zo meer.

Rustmoment

Kinderen drinken ranja en rusten even.

Afronding

Je maakt een beelden tentoonstelling. De minioren vertellen wat ze hebben gemaakt.

Variatie: Beelden worden door de minioren nagespeeld.

Afsluiting

Als beelden die tot leven komen gaat ieder naar buiten. Vanuit stilstand tot rustig bewegen tot steeds sneller lopen. Tot volgende week!

Maxioren

Opening

De spelleaders zijn verkleed als boeren en boerinnen.

Inleiding

- **Pak het lint**

De spelleader verdeelt de kinderen in groepjes van drie. Elk groepje krijgt twee linten. Ieder groepje krijgt een eigen spelgebied van bijvoorbeeld drie bij drie meter. Twee van de drie kinderen staan in het spelgebied met een lint achter in de broek, het derde kind is reserve en staat buiten de zone. De twee deelnemers proberen – binnen de grenzen van de speelzone – het lint van elkaar af te pakken. Als het lukt krijgt de ‘winnaar’ een punt en wordt de ‘verliezer’ vervangen door het derde kind.

Variatie: Elk kind heeft twee lintjes: een achter in de broek en een ander in de kous; als één lint is afgenomen is het spel ten einde.

Variatie: De twee linten moeten ‘gestolen’ worden om te kunnen winnen.

- **Balbeheersing**

Al naargelang de beschikbare ruimte liggen er vijf a zes rijen fietsbanden verspreid over het terrein; elke rij bevat drie a vier fietsbanden. De afstand tussen de fietsbanden bedraagt ongeveer vier meter. Alle kinderen hebben een bal. Het doel is om ongetikt de overkant te halen. De kinderen vertrekken vanaf een startlijn. Op startsignaal van de spelleader lopen zij tussen de fietsbanden door en via de fietsbanden totdat zij de overkant bereikt hebben. Daar wachten zij weer op een teken van de spelleader om terug te keren. Telkens als zij overlopen voeren zij een opdracht uit met de bal.

Af en toe wijst de spelleader een kind aan als tikker; die probeert de kinderen tijdens het overlopen aan te tikken maar hij mag dat alleen doen als de kinderen zich tussen de fietsbanden bevinden. De kinderen zijn namelijk veilig als ze met twee voeten in een fietsband staan. Ze mogen daar maar één seconde blijven, terwijl de tikkers nooit mogen blijven wachten. Als de tikker iemand kan tikken dan ontvangt hij een punt; als een kind ‘ongetikt’ kan overlopen ontvangt het op zijn beurt een punt.

- **Overloopspel met hoepels**

In het midden van de zaal staat een tikker. De groep loopt naar de overkant. In een bepaald gebied kun je getikt worden. Word je getikt dan krijg je een hoepel van de spelleader en die leg je in het gebied waar getikt kan worden. Daar ga je in staan en mag je de tikker meehelpen. Het is wel een beperkte rol, maar er zullen

spoedig meer kinderen met hoepels in het gebied komen.

Activiteit

- Creatief met stempelen en sjabloneren

Stempelen is een relatief eenvoudige techniek die goed te gebruiken is voor het maken van bijvoorbeeld kerstkaarten. Voor jonge kinderen is stempelen te moeilijk, ze kunnen nog geen ordening in vormen aanbrengen en er nog geen vorm van maken.

- eenvoudige techniek met leuk effect

Stempelen kun je met allerlei verschillende materialen. Het kan met kurk, lucifersdoosjes, blokjes hout, schroeven, gummetjes, of stukjes aardappel, ui, wortel en prei. Eigenlijk kun je met alles stempelen wat een afdruk geeft en niet te veel inkt of verf kan lekken. Stempelen kan met een stempelkussen en ecoline of plakkaatverf. Druk een patroon in een aardappel en je hebt een simpele stempel. Je kunt ook een patroon op papier of stempelen en een patroon van straatstenen of een muur laten vormen.

- stempelactiviteiten

Begin met gekke stempelopdrachten om in de sfeer te komen.

Iedereen doet lekker dik lipstick op de lippen en geeft dan kusjes op een blad papier. Of iedereen smeert de duim of vinger met verf en laat de kinderen handjes afdrukken op papier. Maak er een spel van om op verschillende manieren afdrukken te maken. Of loop over het papier met twee stempels in de hand.

De stempels kunnen kurken of stukjes hout zijn. Experimenteer met de groep met verschillende stempels en laat de kinderen dan een stempel kiezen waarmee ze een patroon kunnen maken. Het patroon moet in een regelmatige ordening worden gestempeld. De stempel wordt pas weer in de inkt gedoopt als hij bijna geen inktspoor meer geeft; het verloop wordt dan heel levendig. Let er op dat kinderen geen figuren gaan stempelen maar alleen geordende stempelreeksen.

- sjabloneren

Sjablonen zijn figuren die worden uitgeknipt uit stevig papier. Zowel de uitgeknipte figuur als de open vorm is te gebruiken. Je kunt sjabloneren met textielkrijt, borduurkrijt, houtskool of wasco. Wanneer je het sjabloon met zacht poederachtig materiaal over de ondergrond wrijft, ontstaat er een soort doordruk ontstaan. Je kunt ook werken met vloeibare verf op papier, ecoline, textielverf, spuitverf of zelfs modder, ketchup, tandpasta en zo meer. Met sjablonen kun je mooie boslandschappen, golven, wolken, composities van cirkels en rechthoeken maken. Doe de techniek pas dan als de kinderen wat meer ervaring hebben, zodat het patroon goed zichtbaar wordt. Het effect van een sjabloon geeft een stevige omlijning.

Je kunt er ook een grappig T-shirt mee maken. Een afbeelding wordt dan met een sjabloon op een T-shirt gedrukt. Probeer ook eens verschillende sjablonen van

diverse kleuren op elkaar.

Rustmoment

Terwijl de spullen drogen drinken jullie ranja en rusten even uit.

Afronding

- **Alle ballen verzamelen**

In ieder van de vier hoeken staat een emmer met tennisballen. De kinderen worden verdeeld in vier groepen. Ze krijgen de opdracht om zoveel mogelijk tennisballen te verzamelen. Dat kunnen ze doen door bij de drie andere emmers tennisballen weg te halen. De regel is dat je steeds maar één tennisbal mag pakken en die eerst moeten terugbrengen naar je eigen emmer. Dit is een renspeel en allen lopen door elkaar. Een redelijk moeilijke vorm voor maxioeren, want ze moeten rekening houden met elkaar. De spelleider moet heel alert zijn.

Afsluiting

Juniores

Binnenkomst en welkom

Verschillende spellen liggen uitgestald. Je mag spelen met elkaar. Je kunt ook zelf spelen maken.

Opening

- **Blijf erbij**

Maak tweetallen; de nummers één lopen voorop en proberen op teken van de spelleider weg te komen van de nummers twee. Hou rekening met de andere kinderen in de ruimte. Voorkom botsingen! Op teken van de spelleider stoppen beiden. Wie staat het dichtste bij zijn nummer een.

- **Vluchtende ruiters**

Je hebt een groep paarden en een groep ruiters. De ruiters zitten op de paarden en lopen in een denkbeeldige cirkel. De spelleider heeft de bal en als de bal op de grond valt, springen de ruiters van de paarden en vluchten weg. De paarden proberen zo snel mogelijk de bal te pakken en roepen: “Ho”. De ruiters staan meteen stil. De paarden proberen met de bal een ruiter te raken. Lukt dat, dan wordt er gewisseld van positie.

Activiteit

- **Creatief met petflessen**

Met frisdrankflessen of waterflessen van 1,5 liter zijn verrassende knutsels te maken en spelen te doen. Met knutsellijm zijn de flessen gemakkelijk aan elkaar te plakken. Met dubbelzijdige tape is ook prima te werken. Met een stevige schaar en een afbreekmesje zijn de flessen door te snijden. Met verf kun je de flessen kleurrijk maken. Verschillende voorbeelden:

Mens-erger-je-niet

Petflessen kunnen prima dienst doen bij een levensgroot ganzenbord of een ander bordspel waarbij pionnen nodig zijn. Schilder de flessen in de gewenste kleur. Schuur de fles zodat de verf beter pakt. Plastic bordjes of onderleggers van vlaai doen dienst als ‘posten’. Op deze manier is ook mens-erger-je-niet buiten voor het clubgebouw te spelen.

Kegelen

Een petfles met de hals eraf biedt ruimte om er balletjes in de gooien. Schilder een cijfer op de flessen. Wie gooit de bal in de fles met het hoogste cijfer? De afgeknipte flessenhals kan weer gebruikt worden om een gegooid balletje op te vangen.

Ringwerpen

Om gekleurde petflessen kunnen ringen gegoooid worden. Knutsel de ringen en versier de flessen.

Bootje

Maak van twee flessen, een satéstokje, elastiek en plakband een flessenboot.

Bloemenvaas

Veel verschillende vazen zijn van petflessen te maken. Je kunt ze beplakken met stickers, schilderen met motieven, beplakken met steentjes of bestempelen met vormen.

Insectenvanger

Als je een petfles aan de bovenkant afsnijdt en dit stuk met de hals naar beneden in het onderstuk plaatst, heb je een insectenvanger. De rand moet stevig vastgezet worden met tape. Versier de fles met stickers of gekleurd tape. Onderin komt siroop. Op deze vanger zal menige wesp afkomen.

- **Gezellig spelen**

Ontwerp met je groep een gezelschapsspel. Dit mag nog niet bestaan, maar je mag wel onderdelen of regels gebruiken van een ander spel. Jij bent de fabrikant die een nieuwe spel op de markt moet brengen. Eerst kom je in de voorbereidende ontwerpfase, waarbij je zaken op papier gaat weergeven en uitdenken. Welk materiaal ga je gebruiken? Als laatste kom je in de productiefase, waarin je het spel daadwerkelijk gaat maken met je groep. Klaar? Speel de spellen dan met de groep.

Rustmoment

Na opgeruimd te hebben en de gebruikte materialen terug op de plek te hebben gelegd is het tijd voor iets te drinken.

Afronding

De gemaakte spellen kunnen nog even worden gespeeld. De volgende bijeenkomst kun je nog op de spellen terugkomen als de kinderen dit leuk vinden.

Afsluiting

Alles netjes opruimen. Tot volgende week.

Senioren

Binnenkomst en welkom

Opening

Inleiding

- **Wasknijperroef**

Iedereen loopt door de zaal en is behangen met wasknijpers. De wasknijpers mogen niet verstopt worden, maar moeten zichtbaar zijn. De spelleider moet er goed op letten, dat de wasknijpers niet op intieme plaatsen worden gezet. Op teken van de spelleider probeer je zoveel mogelijk wasknijpers te pakken bij anderen. Maar je mag maar steeds één wasknijper bij een persoon wegpakken. Als je een wasknijper weggehaald hebt, moet je die meteen aan je eigen kleren hangen. Uiteraard laat je de wasknijpers niet van je kleren halen. Je kunt je verdedigen door weg te lopen of iemand voorzichtig van je weg te duwen. Dit spel kun je een paar keer achter elkaar laten spelen. Maar niet te lang. Kijk goed naar je groep, want het is een vrij intensief spel.

Activiteit

- **De koning aan de macht**

De spelers proberen door middel van overspelen hun koning met een bal te bereiken. Als de koning de bal heeft, kan hij iemand van de tegenpartij uitschakelen. Dat geldt natuurlijk ook voor de andere partij. Uitschakelen kan betekenen dat je aan de kant moet. Het is verstandig dat de spelleider een manier vindt, waardoor een speler er niet voor langere tijd uit moet. Spelen is belangrijker dan aan de kant staan. Denk bijvoorbeeld aan: bij nummer drie kan nummer één weer meespelen. Het spelletje papier, schaal, en steen spelen en de winnaar kan weer meedoen.

- **Stofbal**

Twee groepen kinderen staan aan beide kanten van de zaal. Iedere groep heeft een emmer met tennisballen. In het midden van de zaal ligt een stevige ballon met een stoffen zak er omheen. De kinderen moeten gooien met tennisballen en stoffen ballon proberen te raken. Als de ballon geraakt wordt, gaat die bewegen en rolt in de richting van de andere partij. Komt de ballon over de lijn van de andere partij, dan heb je een punt.

- **Volley met bierviltje frisbee**

Dit spel je in drie vakken. Twee vakken waar de spelers in staan en het middenvak als neutraal gebied. De spelers proberen de biervilt frisbee in het vak

te gooien van de andere spelers. Komt de biervilt frisbee op de grond in het vak van de tegenstander, dan scoor je een punt.

Rustmoment

Spelen kort nabespreken. Wat was moeilijk? Hoe werd er samengewerkt?

Afronding

- **In en uit de cirkel**

De groep maakt een kleine cirkel. Je staat schouder aan schouder. Een jongen of meisje staat in de cirkel en probeert eruit te komen. De groep gaat dat uiteraard verhinderen.

Variatie: Wederom maak je met je groep een cirkel. Een persoon staat buiten de cirkel en probeert in de cirkel te komen. De spelleider kan meespelen maar houdt wel het proces in de gaten.

Afsluiting