

Trek je talige schoenen aan



Taalstimulering in de vrije tijd

Dit is een uitgave van Centrum voor Taal & Migratie/Steunpunt NT2
Blijde Inkomststraat 7
3000 Leuven
tel. 016/32.53.67
fax. 016/32.53.60
<http://www.nt2.be>

in samenwerking met het Centrum voor Sociale Stadsontwikkeling Brussel vzw

met de steun van de Vlaamse Gemeenschapscommissie in het kader van het Sociaal Impulsfonds.

Auteur: Marjon Goethals

Met dank aan:

de stuurgroepleden

De Mets Veronique, VGC-directie welzijn en gezondheid, dienst stedelijk beleid
Thyssen Ilse, VGC-directie cultuur, dienst gemeenschapscentra, stafmedewerker

Coninx Danny, VGC-directie cultuur, dienst jeugd

Henau Stephan, Centrum voor Sociale Stadsontwikkeling Brussel vzw, stafmedewerker

Reynders Marc, Voorrangsbeleid Brussel vzw, coördinatieassistent

Titilo René, Snoob vzw, stafmedewerker

Van Gorp Koen, centrum voor Taal en Migratie, coördinator basisonderwijs

Vervaecke Piet, VGC-directie onderwijs, coördinator Taalvaart

Marieke Ypma, stagiaire op het Centrum voor Taal en Migratie,
de collega's van het Centrum voor Taal en Migratie voor het nalezen van en kritische opmerkingen bij
deze map,

en niet te vergeten natuurlijk de Brusselse vrijetijdsinitiatieven voor kinderen voor de samenwerking
en als bronnen van inspiratie:

GC De Pianofabriek, Sint-Gillis

GC Het Elzenhof, Elsene

Ibo Baloe, Laken

Ibo De Verliefde Wolk, Sint-Jans-Molenbeek

Wijhuis Chambery, Etterbeek

Layout: Kurasaw Productions
www.kurasaw.be tel: 02 520 78 46

BRUSSELS HOOFDSTEDELIJK GEWEST
VLAAMSE GEMEENSCHAPSCOMMISSIE



Ontstaan, visie en doelstelling



TREK JE TALIGE SCHOENEN AAN!

uit het werkveld

○ 'Taal staat niet los van onze werking, het zit erin vevat.'

○ 'Taalstimulering zet je ook aan het denken bij de voorbereiding van een activiteit.'

Ontstaan, visie en doelstelling



TREK JE TALIGE SCHOENEN AAN!

Achtergrond en visie

Trek je talige schoenen aan! is ontstaan uit het project 'Taalspeler – taalstimulering in de vrije tijd'.

In 2000 staken een aantal Brusselse Nederlandstalige vrijetijdsinitiatieven¹ voor kinderen de hoofden bij elkaar en vroegen zich af of zij binnen hun werkingen geen project konden opzetten rond taalstimulering. Ze stelden vast dat meer en meer anderstalige kinderen genoten van hun vrijetijdsaanbod in Brussel. Ze stelden ook vast dat het Nederlands voor deze kinderen spijtig genoeg maar zelden een speeltaal is. Het Nederlands heeft voor hen immers de negatieve bijklank een 'moet-taal' en enkel een schooltaal te zijn. Het was dus de hoogste tijd om de knuffelwaarde van het Nederlands voor deze kinderen wat op te krikken.

Het Sociaal Impulsfonds (SIF) en het Centrum voor Taal en Migratie/Steunpunt Nederlands als Tweede Taal

Deze vrijetijdsinitiatieven dienden een projectaanvraag 'Taalspeler - Taalstimulering in de vrije tijd' in bij het Sociaal Impuls Fonds (SIF). Het SIF was meteen gewonnen voor het idee en speelde de vraag door aan het Centrum voor Taal en Migratie (CTM) /Steunpunt Nederlands als Tweede Taal (SNT2). De expertise die dit centrum heeft opgebouwd zou immers een goede uitvalsbasis vormen voor een 'taalspeler'.

Het CTM/SNT2² had zich tot dan toe vooral bezig gehouden met de problematiek van de 'schoolse taalvaardigheid Nederlands' van anderstalige/allochtone kinderen. Aangezien deze kinderen een hoog niveau van taalvaardigheid Nederlands nodig hebben om het in het Nederlandstalig onderwijs waar te maken, is het belangrijk dat het onderwijs wordt ondersteund in het vormgeven van goed taalvaardigheidsonderwijs. Het CTM/SNT2 ondersteunt scholen via het ontwikkelen van lesmateriaal, het uitvoeren van wetenschappelijk onderzoek en het nascholen van leerkrachten. Bij de laatste besteedt het CTM/SNT2 veel aandacht aan de wijze waarop leerkrachten in interactie treden met hun leerlingen. Met betrekking tot schoolse taalvaardigheid Nederlands wijst het CTM/SNT2 de scholen altijd op hun verantwoordelijkheid. Wie een bepaald taalniveau veronderstelt, moet die taal ook onderwijzen. Scholen moeten de verantwoordelijkheid voor de opbouw van die schoolse taalvaardigheid dan ook niet afschuiven op de ouders van die kinderen (bv. 'de allochtone ouders moeten thuis Nederlands spreken') of op andere instellingen zoals vrijetijdsinitiatieven.

¹ Gemeenschapscentrum (GC) De Markten, GC De Vaartkapoen, GC De Pianofabriek, GC Het Elzenhof, GC Ten Noey, GC Ten Weyngaert en Wijkhuis Chambéry

² Voor meer informatie zie: <http://www.nt2.be>



Meertaligheid en interactie

Vanuit deze achtergrond was het dan ook logisch dat het CTM/SNT2 er de nadruk op legde dat vrijetijdsinitiatieven niet dienen om de kinderen schoolse taalvaardigheid Nederlands bij te brengen. Het kind is daar immers om zich te amuseren en dat gaat het best in de taal die hem het gemakkelijkst ligt. Dat is niet alleen belangrijk voor de ontwikkeling van het kind als sociaal wezen, maar ook voor het ontwikkelen van een positieve attitude tegenover meertaligheid in het algemeen, en de eerste en tweede taal in het bijzonder.

Maar dat nam niet weg dat het CTM/SNT2 en het SIF er samen van overtuigd waren dat er binnen vrijetijdsinitiatieven toch nagedacht kon worden over het intensifiëren van de interactie tussen kinderen onderling en tussen animator en kinderen. Een kind verwerft immers taal in interactie met anderen en met de wereld. Het CTM/SNT2 wees er echter wel op dat in de context van vrijetijdsbesteding het Nederlands niet kan opgevoerd worden als de enige taal of dé taal, hoogstens als een taal.

Er werd besloten dat het belangrijk is dat er in een vrijetijdsbesteding uitgegaan wordt van het perspectief van meertaligheid. Dat betekent dat er naast de stimulering van het Nederlands ook ruimte moet zijn om de eigen taal te ontwikkelen. Het optimaliseren van de interactie in functie van taalverwerving in een speelse context werd de sleutelgedachte. In die interactie tussen kinderen onderling en tussen animator en kinderen moet op een constructieve wijze omgegaan worden met meerdere talen (waarvan Nederlands er één is). Een intense interactie die ruimte laat voor spontaan gebruik van meerdere talen draagt bij tot een positieve attitude tegenover meertaligheid in het algemeen en specifieke talen in het bijzonder. Die positieve attitude beïnvloedt op haar beurt opnieuw de ontwikkeling van de verschillende talen en draagt er indirect toe bij dat kinderen ook een positieve attitude ontwikkelen tegenover Nederlands als schooltaal.

Met andere woorden: door het aanbieden van leuke activiteiten in een meertalige context, waarbij er voldoende aandacht is voor interactie, zorg je er ondermeer voor dat het Nederlands niet langer enkel een schooltaal of 'moet-taal' is, maar geef je het een positievere waarde voor de kinderen.

In 2002 werd zo het project 'Taalspeler – taalstimulering in de vrije tijd' goedgekeurd. Dat leidde tot het aanstellen van een taalspeler op het CTM.

Taalspeler

De taalspeler kreeg als voornaamste opdracht vrijetijdsinitiatieven³ voor kinderen van 7 tot 12 jaar te ondersteunen in functie van taalverwerving in een meertalige context.

Haar taak omvat verschillende aspecten, onder andere:

- het geven van feedback bij observaties en het aanbieden van vormingsmomenten aan coördinatoren en animatoren van verschillende vrijetijdsinitiatieven om hun kennis, vaardigheden en attitudes met betrekking tot taalverwerving en meertaligheid te verhogen,
- het ontwikkelen, aanbieden en samen voorbereiden van activiteiten met veel mogelijkheden tot talige interactie,
- het uitwerken van een projectboek.
- Initiatief Buitenschoolse opvang "Baloe" Laken

Projectboek Trek je talige schoenen aan!

Het projectboek bundelt een theoretisch en praktisch kader. Op die manier hopen we de coördinatoren en animatoren van de vrijetijdsinitiatieven uit het

³ Het project ging van start met volgende centra:
Initiatief Buitenschoolse Opvang 'De Verliefde Wolk', Sint-Jans-Molenbeek
Wijkhuis Chambéry, Etterbeek
Gemeenschapscentrum 'De Pianofabriek', Sint-Gillis
en in een latere fase: Gemeenschapscentrum 'Het Elzenhof', Elsene
Initiatief Buitenschoolse opvang 'Baloe', Laken



Brusselse mee te ondersteunen bij het optimaliseren van hun kinderwerking in functie van taalstimulering.

Trek je talige schoenen aan! is opgebouwd uit twee delen:

In het eerste deel, 'Over taalverwerving en interactie' wordt een theoretisch kader geschetst. Dit kader biedt coördinatoren en animatoren meer achtergrondkennis over taalverwerving en taalstimulering. Dat gebeurt aan de hand van herkenbare situaties uit de praktijk. Je vindt hier bijvoorbeeld in terug waarom vrijetijdsactiviteiten zo belangrijk zijn voor taalstimulering, hoe kinderen taal leren, hoe je gesprekjes kan aanknopen met kinderen, wat je doet als ze taalfouten maken of een andere taal spreken.

In het tweede deel 'Uitleg bij de voorbeeldactiviteiten en praktische tips' en 'Voorbeeldactiviteiten' staan een aantal voorbeeldactiviteiten. Die leren je, aan de hand van allerlei tips, dat je allerhande activiteiten talig kan maken en vooral hoe je dat kan doen. Een talige activiteit is immers geen synoniem voor een taalspelletje. Elke activiteit herbergt vaak heel wat talige mogelijkheden, of het nu gaat om bewegingsspelletjes, koken, sporten, verhalen vertellen... Het komt er op aan ze te leren zien en uit te buiten.

Daar schuilt nu precies de meerwaarde van de voorbeeldactiviteiten. Aangezien ze van begin tot einde zijn uitgeschreven, doorspekt met talige interactiemogelijkheden, blijft er voor de animatoren slechts een minimum aan voorbereidingswerk over. Zo is de kans kleiner dat je als animator tijdens de activiteit verliest in organisatorische rompslomp en is er meer tijd om met de kinderen gesprekjes aan te knopen.

Trek je talige schoenen aan! is geen toverboek: het werkt niet als het in de kast staat. Het is wel een aanzet om bewuster te worden van de talige mogelijkheden binnen kinderwerkingen en die geleidelijk aan spontaan toe te passen met behulp van de informatie en tips die erin te vinden zijn.

Je zal tijdens het lezen van Trek je talige schoenen aan! merken dat het interactie-rijk maken van activiteiten geen puur talige aangelegenheid is: een goede voorbereiding, begeleidershouding, samenwerking tussen de kinderen, betrokkenheid bij een activiteit... zijn allemaal belangrijke aspecten. Er is bij het bedenken, kiezen en uitwerken van de voorbeeldactiviteiten dan ook rekening gehouden met deze randvoorwaarden en sociale vaardigheden.

Dank je wel!

Trek je talige schoenen aan! is uit de praktijk ontstaan, daarom een welgemeend 'dank je wel!' aan alle animatoren en coördinatoren van de kinderwerkingen voor de samenwerking met de taalspeler, voor de inspiratie voor een aantal activiteiten, voor het uitproberen van tips en activiteiten en de (talige) interesse.

Veel succes met Trek je talige schoenen aan!

Marjon Goethals
De taalspeler
februari 2003



Over taalverwerving en interactie



TREK JE TALIGE SCHOENEN AAN!

uit het werkveld

○ 'Soms is het zo eenvoudig om op iets wat een kind zegt in te gaan, je moet er alleen oor voor hebben en je niet te hard op je activiteit fixeren.'

○ 'De bewuste aandacht voor taal gaat na een tijdje over in iets dat je spontaan doet, zoals je zonder nadenken aan de kinderen vraagt om stil te zijn terwijl je een uitleg geeft.'

Over taalverwerving en interactie



TREK JE TALIGE SCHOENEN AAN!

In jullie kinderwerking komen jullie in contact met allerlei kinderen: kinderen van verschillende leeftijden, culturen, sociale achtergronden, kinderen met een andere thuistaal, met verschillende interesses, kinderen met een verschillend niveau van taalvaardigheid in het Nederlands. Al deze kinderen komen je allerlei ditjes en datjes vertellen en doen mee met de activiteiten die je voor hen organiseert.

Tijdens die activiteiten kunnen jullie hun taalverwerving stimuleren. Hoe dat gebeurt kom je hieronder te weten.

Waarom zijn jullie activiteiten zo belangrijk voor taalverwerving?

Hoe leren kinderen taal?

Hoe kan je gesprekjes aanknopen met de kinderen?

Wat doe je als ze taalfouten maken of Frans spreken?

Hieronder vind je een aantal situaties gebaseerd op observaties van activiteiten. Ze komen uit jullie praktijk gegrepen. Lees de situaties en denk bij jezelf even na over:

Hoe zou jij reageren?

Wat denk je dat de beste reactie is op talig vlak??

Wat zijn mogelijke reacties van de kinderen op jouw reactie?

Het is interessant om hierover met je (mede)animatoren te overleggen.

De situaties hieronder doen je misschien terugdenken aan situaties die je zelf al hebt meegemaakt:

Hoe heb je toen gereageerd?

Waarom?

Wat vond je achteraf van die reactie?

Op de achterkant van elke pagina met situaties vind je uitleg over mogelijke reacties en (talige) gevolgen. Via deze situaties en de uitleg erbij krijg je zicht op enkele basisprincipes van taalverwerving en tips voor interactie binnen jullie werking.





1. Bilal komt je vertellen dat hij gisteren op straat zag dat er mensen aan het ‘filmeren’ waren hoe iemand zich moest ‘cacheren’, nadat de ene de andere ‘geslaagd’ had. Hoe reageer je?

2. Anahita knoopt een gesprekje met je aan. Ze vertelt enthousiast dat hun poes gisteren kleintjes heeft gekregen en dat ze naar ‘de’ park is geweest met haar tante om daar in de speeltuin te spelen... Je hebt al regelmatig gemerkt dat ze ‘de’ park zegt. Hoe reageer je hierop?
 - Vertel je Anahita dat het ‘het’ park moet zijn?
 - Laat je haar gewoon verder vertellen?
 - Vraag je haar wat ze in het park gedaan heeft?

3. Je organiseert een bosspel. De kinderen blijken in het bos enorm geboeid door wat ze er tegenkomen: molshopen, mieren, bijen, takken om kampen mee te bouwen ... Ze vragen constant ‘da’s wat?’ aan je, wijzend op hetgeen waarvan ze willen weten wat het is en/of het Nederlandse woord willen kennen. Hoe ga je hier op in?



Hoe leren kinderen taal? Een babbeltje slaan of ervoor proberen zorgen dat Bilal en Anahita geen fouten maken?

Er zijn verschillende manieren waarop je kan reageren: je kan bijvoorbeeld ingaan op wat Bilal, Anahita en de andere kinderen vertellen en vragen, je kan hen wijzen op de taalfouten die ze maken...

Welke verschillende effecten hebben deze reacties?

Beeld je eens in dat jij op vakantie gaat naar Spanje. Je kan wel een mondje Spaans, je kan jezelf prima redden, ook al weet je vaak niet het juiste woord en zeg je wel eens iets verkeerd. Je leert er een aantal Spanjaarden kennen waar je af en toe mee optrekt. Jullie gaan op uitstap, iets drinken... en ondertussen wordt er veel gebabbeld en gelachen. Maar in het groepje zit iemand die je op elke taalfout 'pakt' en je zo telkens onderbreekt in je verhaal. Hoe zou jij je daarbij voelen?

Waarschijnlijk heb je na een tijdje geen zin meer om die persoon nog veel te vertellen, hij¹ geeft je immers niet echt de kans en onderbreekt je verhaal telkens. De kans is groot dat de meeste kinderen dit net zo aanvoelen. Zij willen immers vertellen wat ze hebben meegemaakt, waarover ze enthousiast zijn... en dat is wat voor hen telt. Wanneer je systematisch ingaat op hun taalfouten, riskeer je dat ze je niet vaak meer iets komen vertellen – uit schrik om weer op taalfouten gewezen te worden - en verliezen jullie boeiende gesprekken.

Ga dus geïnteresseerd in op wat Bilal en Anahita je komen vertellen: reageer op hun verhalen en stel extra vragen, bijvoorbeeld:

En had die man die vrouw echt geslagen? Maar dat was toch geen echt bloed?

Doe je dat veel naar het park gaan om in de speeltuin te spelen? Heb jij die kleintjes zien geboren worden? Hoe vond je dat?

Dit is voor hen – en voor jezelf – waardevol. Op de eerste plaats creëer je zo meer betrokkenheid: als je ingaat op gespreksimpulsen van de kinderen, leer je de kinderen beter kennen (en zij jou) en voelen de kinderen dat ze bij je terecht kunnen voor het vertellen van ditjes en datjes. De kinderen zullen zich hierdoor beter thuis voelen bij jou als animator en in de kinderwerking.

Bovendien geeft dit ook op talig vlak een belangrijke stimulans aan de kinderen. Een taal leren lukt immers beter als je je goed voelt in de omgeving waarin je die taal leert.

Betekent dat nu dat je taalfouten moet negeren?

Nee, je moet taalfouten niet negeren, maar je kan ze beter niet expliciet verbeteren, zoals bijvoorbeeld: 'nee, niet filmen, filmen'. Als je dat doet, riskeer je immers het gesprek met het kind te verliezen omdat je je op de vorm en niet op de inhoud ervan concentreert.

¹ Voor de vlotte leesbaarheid van de tekst beperken we ons tot de vormen 'hij', 'zijn' en 'aanverwanten'. Dat neemt niet weg dat je hier evengoed 'hij/zij' of 'haar' kan lezen.



Ga geïnteresseerd in op wat het kind je komt vertellen en stel extra vragen, bijvoorbeeld: 'Hé, leuk! Wat heb je in het park gespeeld?' Uit die reactie kan het kind ten eerste extra taalaanbod halen, maar ook de juiste vorm. Als je in je feedback de woorden 'filmen', 'verstoppen' en 'geslagen' aanbiedt, kan het kind die ook oppikken. Bovendien weet het kind zo ook dat je geïnteresseerd bent en zal hij je de volgende keer weer iets komen vertellen.

Het heeft geen zin om hen te verplichten een juiste vorm na te apen. Er is veel kans dat ze het toch niet onthouden. Dit mopje is daar een voorbeeld van:

Mama staat in de keuken te koken, ondertussen dekt kleine Thomas de tafel.
Mama komt uit de keuken en kijkt verbaasd naar de tafel: 'Amaai, wie heeft de tafel gedekt?'
'Ah', zegt kleine Thomas fier, 'ik heeft dat gedaan!'
'Nee, nee', zegt mama, 'ik HEB dat gedaan.'
'Neeeee', zegt kleine Thomas, 'IK heeft dat gedaan!'
'Nee', zegt mama, 'ik HEB dat gedaan!'
'Neeeeeeee', roept kleine Thomas, 'IK heeft dat gedaan!!!' en driuipet beteuterd af...

Je goed voelen is niet de enige voorwaarde voor het leren van een taal.

Drie andere belangrijke voorwaarden zijn:

- in contact komen met veel rijk en natuurlijk taalaanbod
- het kunnen begrijpen van het taalaanbod
- en het willen begrijpen van het taalaanbod.

Waarom leren kinderen taal?

Kinderen zijn actieve wereldverkenner. Ze leren taal omdat ze al snel ontdekken dat je met taal veel kan bereiken: vragen om eten, zeggen waar je pijn hebt, vragen om mee te spelen... Ze zullen het snelst die taal leren waar ze het meeste nood aan hebben. Ze zullen het woord 'koek' of 'snoepje' sneller leren dan het woord 'bed'. Elk kind wil immers liever iets lekkers en niet gaan slapen.

Kinderen leren taal – net zoals ze kennis opdoen, sociale vaardigheden leren... - door in interactie te treden met de wereld, door dingen te doen die aansluiten bij hun interesses.

Veel rijk en natuurlijk taalaanbod

Kinderen luisteren eerst naar de taal die ze aangeboden krijgen en pikken daar op tijd en stond dingen uit op. Niet alles wat ze oppikken en gebruiken is van de eerste keer juist. Kinderen bouwen hypothesen op rond wat ze horen: ze horen bijvoorbeeld dikwijls 'gespeeld', 'gegooid', 'gewerkt' en denken (onbewust) 'dan zal het ook wel 'geëet', 'geslaapt' en 'geslaagd' zijn'. Ze zullen die laatste vormen gebruiken in de plaats van 'gegeten', 'geslapen' en 'geslagen'. Het is maar doordat kinderen deze hypothesen voortdurend toetsen, taal gebruiken en de juiste vorm dikwijls te horen krijgen dat ze (onbewust) gaan merken dat er iets niet pluis is met de vorm die zij gebruiken. Spontaan zullen ze stil-tjes aan 'gegeten' zeggen in plaats van 'geëet'. Hoe meer kinderen de kans krijgen om in interactie te treden met iemand, hoe meer ze de kans krijgen hun hypothesen te toetsen en nieuwe taal te verwerven. Dit gebeurt natuurlijk niet alleen in taallessen, maar vooral de hele dag door en tijdens die activiteiten die hen echt interesseren: tijdens het boodschappen doen, in bad, in de auto, tijdens het eten, het spelen...



Begrijpelijk taalaanbod: kan het kind het taalaanbod begrijpen?

De taal waarmee kinderen in contact komen moet vanzelfsprekend wel begrijpelijk zijn voor de kinderen. Dit betekent niet dat je tegen kinderen die nog niet zo goed Nederlands verstaan en/of praten babytaal moet gaan spreken. Babytaal is immers geen rijk taalaanbod: de kinderen kunnen hier niet zoveel taal uit oppikken. Gebruik volwaardige taal. Zeg liever 'Is er een beetje verf op de grond gevallen?' dan 'beetje naast?'.

Hoe maak je taal begrijpelijk?

Taal wordt begrijpelijk door een aantal factoren, al dan niet in combinatie met elkaar. Belangrijke hulpmiddelen bij het leren van taal zijn:

- kennis van de wereld
- visualisering
- en een talige context.

Kennis van de wereld is wat je van de wereld weet uit ervaringen, door wat je leest, door wat mensen je vertellen, door wat je ziet op televisie... Hoe meer een kind weet van de context waarin bepaalde woorden, die hij nog niet kent voorkomen, hoe gemakkelijker het voor hem zal zijn om deze woorden te begrijpen. Een kind dat al eens een onweer heeft meegemaakt, zal je taal beter begrijpen en zich beter kunnen inleven wanneer je er een verhaal over vertelt.

Over visualisering en een talige context vind je uitleg bij de situaties 4 tot 6.

Motiverend taalaanbod: wil het kind het taalaanbod begrijpen?

Hoe gemotiveerder een kind is en hoe uitdagender een activiteit is, hoe meer moeite een kind zal doen om de taal die erbij hoort te begrijpen en hoe meer taal een kind opneemt. Hoeveel Vlaamse jongeren leren op school bijvoorbeeld niet liever Engels dan Frans? Engels is immers de taal van de meeste films en liedjes. Hoeveel jongeren spreken eigenlijk vlotter Engels dan Frans? Dat is niet alleen omdat ze op school geïnteresseerder zijn, maar ook omdat ze in hun vrije tijd naar Engelstalige liedjes luisteren en films in het Engels bekijken én ze willen begrijpen.

Kinderen van Franstalige of allochtone afkomst spreken meestal enkel op school Nederlands. Vaak worden er zelfs straffen uitgedeeld wanneer kinderen tijdens de les of op de speelplaats iets in hun eigen taal of in het Frans tegen elkaar zeggen. Daarom is Nederlands voor hen een 'moet-taal'. Kinderen die in het Nederlands ook leuke en uitdagende activiteiten aangeboden krijgen in hun vrije tijd en die daarbij gesprekjes kunnen aanknopen met hun animatoren, zullen het Nederlands op een andere manier gaan bekijken: niet alleen als een schooltaal, maar ook als een speeltaal. Geleidelijk aan zullen ze ook een positievere attitude ontwikkelen tegenover het Nederlands als schooltaal.

Dat is waar jullie belangrijkste talige taak ligt: door Nederlands los te weken van het 'moeten' en door leuke activiteiten aan te bieden en zelf leuk en geïnteresseerd te zijn, het Nederlands voor de kinderen een positievere waarde te geven. Het is niet jullie taak om ervoor te zorgen dat de kinderen op school meekunnen, maar jullie kunnen ze wel een duwtje in de rug geven door interesse op te wekken en door hen door interactie extra (motiverende) taal aan te bieden.



Zijn er verschillen tussen het leren van je moedertaal en het leren van een tweede of derde taal?

Alles wat je tot nu toe gelezen hebt is zowel van toepassing op het leren van een eerste taal als op het leren van een tweede of derde taal. Het is zowel van toepassing op kinderen als op volwassenen.

Er zijn natuurlijk ook verschillen tussen een eerste taalverwerving en tweede of derde taalverwerving. Wanneer een kind een tweede of derde taal leert, kent hij bijvoorbeeld al veel begrippen. Voor die begrippen moet hij enkel de woorden nog te weten komen, de kennis erover heeft hij al. Een kind kent bijvoorbeeld het begrip achter het woord 'misselijk zijn': hij weet dat het betekent dat je je raar in je buik voelt en dat je misschien moet overgeven en kent het woord in zijn eigen taal, maar niet in het Nederlands. 'Misselijk zijn' is dan het etiket dat hij nog moet leren.

Denk hier eens even over na:

Treed je vaak in interactie met de kinderen?

Op welke momenten doe je dat meestal?

Knoop je gesprekjes aan met alle kinderen of enkel met de kinderen die jou iets komen vertellen?

Vind je dat er dingen zijn die je belemmeren om op de impulsen van de kinderen in te gaan (of om zelf gesprekjes aan te knopen)?

Waar ben je tijdens een activiteit het meest mee bezig? Praten met de kinderen, organiseren, ze bijhouden/laten luisteren/motiveren, met het spel zelf...

Verderop kom je te weten hoe je met de kinderen in interactie kan treden. Je weet nu immers al dat de kinderen taal niet alleen in taallessjes of taalstimulerende activiteiten leren, maar heel de dag door. Daarom is het zo belangrijk dat jullie veel gesprekjes aanknopen met de kinderen en de kinderen ook de kans geven met elkaar te praten, bijvoorbeeld in groepjes tijdens vieruurtje, tijdens het knutselen, ervoor zorgen dat ze over opdrachten moeten overleggen...





4. Tijdens een creatieve activiteit loop je rond en kijkt wat de kinderen tekenen. Brahim tekent een huis. Hoe kan je hierop reageren om een gesprekje aan te knopen?
5. Salahedin en Nico zijn tijdens het vrij spel in de zandbak aan het spelen. Je ziet dat ze allerlei tunnels en autowegen aan het maken zijn en er met speelgoedautootjes over en door rijden. Je gaat bij hen zitten.
- Welke van de volgende gespreksmogelijkheden lijkt je het interessantste en waarom?
 - 'Wat doen jullie?'
 - 'Rij nu eens hierdoor met je auto!'
 - 'Waw, die tunnel is goed gelukt! Hoe hebben jullie dat gedaan?'
 - Je neemt zelf een autootje en begint mee te spelen, terwijl je ingaat op gespreksimpulsen van de kinderen en er naar aanleiding van het spel zelf aanbiedt, bijvoorbeeld 'Ai, deze tunnel is ingestort! En er zit een auto onder vast! Wat moeten we nu doen?'
6. Anthony en Gregory hebben ergens in een doos ballonnen gevonden en zijn duidelijk opgetogen: ze beginnen de ballonnen op te blazen en houden ze de hele tijd bij zich, lopen er wat mee rond, kloppen er wat mee. Wat doe je?



Gespreks- en spelimpulsen: hoe kan je een gesprek aanknopen, hoe breng je interactie tot stand?

Gesloten vragen

Stel je wel eens de vraag 'Wat heb je getekend?' of 'Wat ben je aan het doen?', terwijl je eigenlijk heel goed ziet wat er getekend of gespeeld wordt? Met deze vraag wil je eigenlijk een gesprekje aangaan, maar vaak valt het gesprek al stil na een kort antwoord van het kind: 'een huis' of 'in de zandbak aan het spelen'. Sommige kinderen zullen spontaan een heel verhaal beginnen vertellen, maar andere kinderen die verlegener zijn of de taal minder machtig zijn, tekenen of spelen verder. Een vraag met een antwoord dat voor het kind vanzelfsprekend is, nodigt niet uit tot veel interactie: het kind weet ook wel dat jij ziet wat het tekent of waar het mee speelt.

Deze vragen zijn gesloten vragen. Het zijn vragen waarop je met 'ja' of 'nee' kan antwoorden of vragen zoals 'Is dit jouw kamer of die van je zus?' waarop je met een woord uit de vraag kan gantwoorden.

Open vragen

Geef de kinderen de kans om iets te vertellen en blijf vragen stellen, bijvoorbeeld open vragen zoals:

Is dat jouw huis? Ah en waar is jouw kamer in dat huis? Hoe ziet je kamer eruit? Wie woont er nog in jouw huis? Is dat het huis waar je later in wil wonen? Waarom vind je dat zo'n leuk huis? of Waw, die tunnel is goed gelukt! Hoe hebben jullie dat gedaan?

Dit soort vragen zijn interessanter dan gesloten vragen, omdat je er zelf het antwoord nog niet op weet, je stelt ze uit interesse. Ze lokken meer taal uit. Je kan in een gesprekje ook het voorstellingsvermogen van een kind aanspreken, bijvoorbeeld 'En in wat voor huis zou je later willen wonen?', of aanknopen bij een ervaring van een voorbije week.

Bij verlegen kinderen of kinderen die taal armer zijn kan je gemakkelijker een gesprekje beginnen met een gesloten vraag. Het vraagt niet zoveel durf en/of taal om erop te antwoorden. Ook al is het moeilijker om met deze kinderen een gesprekje aan te knopen, geef hen toch de kans om ook iets te vertellen. Lok hen bijvoorbeeld uit hun schelp door zelf over jouw kamer te vertellen en door extra vragen te stellen.

Betekenisonderhandeling

Wanneer een kind iets vertelt en je begrijpt niet wat hij wil zeggen of omgekeerd, hij begrijpt jou niet, stel dan vragen tot jij of het kind het wel begrijpt. Loop niet weg van de conversatie, maar probeer ze uit te klaren door zelf te vertellen wat je denkt dat het kind je wil zeggen en dit te checken bij het kind, door andere woorden te gebruiken, door een voorbeeld te geven...

Een kind (K) komt met zijn knuffelbeer naar een animator (A) toegelopen.
K: Bee boo! Bee boo!



A: Is je beer boos?
K: Bee boo!
A: Is je beer uit een boom gevallen?
Het kind schudt met zijn hoofd en wijst naar het been van de beer: Bee boo!
A: Ah, is het been van je beer gebroken?
Het kind knikt.
A: En hoe is dat gebeurd? Is hij van de trap gevallen?
...

In dit voorbeeld geeft de animator het niet op om te weten te komen wat het kind juist bedoeldt. Hij blijft vragen stellen tot hij het weet. Bovendien gaat hij er dan op in door extra vragen te stellen en het gesprek verder te zetten.

Denkstimulering

Een andere manier om een (kort) gesprekje aan te knopen is vragen als 'Wat moet ik doen?' 'Wat betekent dat?' terugkaatsen. Je stimuleert de kinderen om zelf na te denken, bijvoorbeeld over de volgende stap bij een knutselopdracht of over de betekenis van een woord, en je biedt hen extra taal aan.

Spelimpulsen

Je kan ook tijdens het vrij spel van de kinderen meer interactie aan bod laten komen, zowel tussen jezelf en de kinderen als tussen de kinderen onderling. Dit kan je doen door bepaalde spelimpulsen aan te bieden. Dit kan door mee te spelen (zoals in situatie 5) of door nieuwe impulsen aan te bieden.

Daag Anthony en Gregory in situatie 6 bijvoorbeeld uit om de ballonnen zo lang mogelijk in de lucht te houden zonder ze echt vast te nemen. Laat hen dan hetzelfde proberen, maar door enkel hun linkerarm/rechtersvoet/hoofd/... te gebruiken – laat hen zelf opdrachten bedenken, speel een ballonmatch (maak doelen en ploegen)... Door hen allerlei verschillende spelideetjes aan te reiken, leren de kinderen zelf ook creatiever omgaan met materiaal. Wanneer de kinderen die hiermee bezig zijn er plezier in hebben, zullen er gauw andere kinderen op af komen en mee beginnen spelen. De kinderen kunnen dan aan elkaar uitleggen wat de spelregels zijn.

Je kan ook een aantal 'broekzakspelletjes' op zak hebben. Spelletjes die je af en toe op vrije momenten kan aanbieden en die de kinderen op een later moment zelfstandig beginnen spelen (zie ook deel 'Uitleg bij de voorbeeldactiviteiten' en deel 'Activiteiten').

Bied spelimpulsen aan, maar dring niets op. Probeer in te pikken op hetgeen waarmee de kinderen bezig zijn. Bied een actief spel aan als de kinderen aan het rondhossen zijn, bied nieuwe tekenimpulsen (bijvoorbeeld kleur-/of tekentechnieken) aan wanneer ze aan het tekenen zijn, kijk naar welk spelmateriaal de kinderen boeit en ga daar op in (zoals de ballonnen). De kinderen krijgen hierdoor niet enkel extra talig aanbod, het stimuleert ook hun denken en hun creativiteit, het breidt hun speltechnieken uit, leert hen sociale vaardigheden (o.a. samen spelen) en het draagt bij tot een positiever gevoel ten opzichte van het Nederlands.





7. Je legt het spel 'vlaggenstok' uit aan de kinderen. Je ziet Jawad een beetje fronsen en je denkt dat hij de uitleg niet begrepen heeft. Wat doe je?

- Je vraagt of hij de uitleg begrijpt.
- Je vraagt aan één van de andere kinderen, Mona, om te beginnen, maar traag: je geeft Mona een vlag en laat haar rondlopen, tussen twee personen in gaan staan en de vlag omhoog houden.... Zo leg je het spel nog een keer uit, terwijl Mona het voordoet.
- Je vraagt of Jawad jou nog even kan uitleggen hoe het spel gaat.



Speluitleg en instructies: het belang van de talige en de niet-talige context.

De beste oplossing in deze situatie is aan één van de andere kinderen vragen om het spel te beginnen spelen, terwijl je het nog eens uitlegt. Wanneer één van de kinderen het spel dat je wil spelen al kent, kan je ook eens proberen hem het te laten uitleggen, terwijl iemand anders het voordeet.

Wanneer je de vraag 'Begrijp je het?' stelt en je krijgt als antwoord een 'ja', weet je eigenlijk niet meer dan voordat je de vraag stelde. (Verlegen) kinderen zeggen immers vaak 'ja' als je hen vraagt of ze het begrijpen of verstaan, ook al weten ze eigenlijk niet wat je bedoelt.

Jawad vragen nog eens uit te leggen wat hij moet doen tijdens het spel kan ook, maar is iets minder natuurlijk, omdat je eigenlijk vraagt wat je al weet.

Het beste is natuurlijk onbegrip te proberen voorkomen door je uitleg duidelijk te geven, waarbij je onmiddellijk zoveel mogelijk voordeet.

Vorbereiding

De speluitleg of instructie voor een (knutsel-/kook-/...)opdracht is belangrijk voor het slagen van de activiteit. Bij het voorbereiden van je activiteiten denk je best al eens na over hoe je de activiteit kan uitleggen aan de kinderen. Een chaotische uitleg is minder motiverend dan een heldere en gestructureerde uitleg. Als je vaak een onduidelijke uitleg geeft, heeft dit bovendien een negatieve invloed op het beeld van het Nederlands en van jezelf als animator. Een heldere speluitleg daarentegen werkt misverstanden weg en zorgt ervoor dat je sneller met het spel kan beginnen. (Zie ook deel 'Uitleg bij de voorbeeldactiviteiten en praktische tips').

Visualiseren (de niet-talige context)

Een speluitleg of instructie zonder visualisering is bijna ondenkbaar in een kinderwerking. Visualiseren maakt duidelijk wat er bedoeld wordt. Zo verstaat iedereen wat er verwacht wordt, ook al wordt niet alle taal begrepen.

Beeld je eens even in dat je naar de uitleg van een goocheltruc luistert, in het Russisch. Waarschijnlijk begrijp je er geen snars van. Beeld je nu in dat iemand je ondertussen voordeet hoe het moet. Waarschijnlijk kan je de truc nu wel nadoen en kan je ook aan meer woorden betekenis geven.

Visualiseren kan op verschillende manieren: door iets voor te doen, door iets uit te beelden, door gebaren, mimiek (je gezichtsuitdrukking), door prenten, video...



Talige context

Maar niet alles kan gevisualiseerd worden. De talige context is zeker zo belangrijk bij een speluitleg of instructie, ook als deze wel kan gevisualiseerd worden. Gebruik daarom geen te moeilijke woorden, ingewikkelde zinsconstructies of te lange zinnen. Herhaal en paraphraseer (= herhaal met andere woorden) je uitleg. Zo kunnen kinderen de betekenis van woorden afleiden door het feit dat je ze herhaalt met woorden die ze begrijpen en eventueel in combinatie met de visualisering ervan.

Let wel op dat je geen 'babytaal'/'gebroken taal' gaat spreken. Je kan in je achterhoofd houden dat een kind dat een taal leert, steeds meer begrijpt dan hij zelf kan uitleggen. Wanneer je in babytaal spreekt, bied je geen rijk en natuurlijk taalaanbod aan en kan het kind er minder taal uit oppikken om bij te leren, je biedt immers niets nieuw aan.





8. De kinderen zijn in groepjes aan het knutselen. Kawtar, Siam, Ilias en Ihab zitten aan een andere tafel, waar je op dat moment niet bij zit, en spreken Frans. Jij wil eigenlijk liever dat ze in het Nederlands met elkaar praten. Wat zou je kunnen doen?
9. Sinan komt je in het Frans vertellen wat er die dag op school of thuis gebeurd is. Hoe reageer je?
- Sinan mag in het Frans uitleggen wat er gebeurd is, jij reageert ook in het Frans.
 - Je laat haar in het Frans uitleggen wat er gebeurd is, maar jij reageert in het Nederlands.
 - Je vraagt haar in het Nederlands uit te leggen wat er gebeurd is.
10. Shahid komt huilend bij je en vertelt in het Frans dat hij gevallen is. Hoe reageer je?
- Shahid mag in het Frans uitleggen wat er gebeurd is, jij reageert ook in het Frans.
 - Je laat hem in het Frans uitleggen wat er gebeurd is, maar jij reageert in het Nederlands (omdat Nederlands dan een positieve, troostende waarde krijgt).
 - Je vraagt Shahid in het Nederlands uit te leggen wat er gebeurd is.



Hoe reageren op gebruik van het Frans of een andere taal buiten het Nederlands?

Wanneer je wil dat de kinderen Nederlands praten, is de beste oplossing een gesprekje met hen aanknopen of tijdens een activiteit zorgen voor spelopdrachten en instructies in het Nederlands.

In situatie 8 kan je bij Kawtar, Siam, Ilias en Ihab aan tafel gaan zitten en een gesprekje met hen aanknopen: ingaan op hetgeen waarover ze aan het praten zijn, over het knutselen, over iets dat je hen nog eens wilde vragen... Wanneer je hen in het Nederlands (interessante) gesprekstof aanbiedt, is de kans groot dat zij er ook in het Nederlands op ingaan. Ze kennen jou immers als persoon die Nederlands spreekt. Ga niet enkel bij de kinderen zitten of meespelen als je wil dat ze Nederlands praten, doe het ook op andere momenten. Grijp zoveel mogelijk kansen aan om met de kinderen te praten.

Taalvrijheid van het kind

Je kan de kinderen eigenlijk gewoon verder Frans of een andere taal laten spreken. Geef kinderen deze taalvrijheid. Ze krijgen op andere momenten voldoende Nederlands taalaanbod: bij speluitleg, instructies, tijdens gesprekjes die je met hen voert... en uiteindelijk is het voor hen onnatuurlijk om met vriendjes van op school of in de buurt Nederlands te spreken als ze er op andere momenten Frans of een andere taal mee praten. Als animator probeer je best wel consequent Nederlands met hen te praten.

Wanneer er in een groepje één of meerdere kinderen zitten die de taal waarin geconverseerd wordt niet beheersen, kan je wel ingrijpen. Het is immers niet echt leuk wanneer iemand een gesprek niet kan volgen. De kinderen moeten zich hier bewust van worden. Je kan er met de kinderen over praten of je kan bijvoorbeeld het spel Blauwland – Geelland spelen¹. Dit spel is een variant voor jongere spelers van het iets bekendere Rafa Rafa (of Bafa Bafa), een spel over verschillen tussen culturen/groepen en welk gevoel het geeft als je elkaar niet begrijpt.

Thuis taal

In de situaties 9 en 10 laat je Sinan en Shahid gewoon in het Frans verder vertellen. Het is logisch dat een kind voor hevige emoties (of die nu positief of negatief zijn) teruggrijpt op een vertrouwde taal om zich uit te drukken. Sinan en Shahid kunnen zo beter verwoorden wat ze voelen. Zolang ze jou begrijpen kan jij in het Nederlands reageren. Wanneer het kind echter niet begrijpt wat je zegt kan je overschakelen op het Frans. Dat kan je ook doen als het Nederlands de relatie tussen jou en het kind in de weg staat, bijvoorbeeld wanneer het kind hevig geëmotioneerd is.

Wanneer een kind taalvaardig genoeg is om zich in het Nederlands uit te drukken, zal hij op een bepaald moment zelf op het Nederlands overschakelen. Bij het ene kind zal dit sneller gaan dan bij een ander. Maar als je hen op zulke gevoelige momenten duidelijk maakt dat het niet wenselijk is dat zij iets in het Frans zeggen, kan dat negatief werken. Wanneer je een positieve

¹ Je vindt dit spel in het Intercultureel Spelenboek (Leuven: Centrum Informatieve Spelen, 1996). Je kan het spel ook laten begeleiden door spelbegeleiders van het Centrum Informatieve Spelen of je kan het bij hen bestellen.

Meer info:
Centrum Informatieve Spelen (C.I.S.)
Naamsesteenweg 130 en 164
3001 Leuven
tel: 016/ 22 25 17
fax: 016/ 29 50 99
email: cis@spelinfo.be



reactie geeft, zowel bij blijdschap als verdriet, zullen de kinderen zich gewaardeerd voelen en je de volgende keer weer iets komen vertellen. Bovendien krijgen Sinan en Shahid niet het gevoel dat Nederlands moet, maar wel dat je openstaat voor hun thuistaal. De thuistaal van de kinderen is immers een stukje van hun identiteit. Wanneer je daar negatief op reageert, keur je eigenlijk een stukje persoonlijkheid van het kind af.

Voor meer uitleg over het toelaten/gebruiken van Frans of een andere taal, buiten het Nederlands, zie ook bij de volgende situaties, 11 en 12.





11. Er wordt een bosspel gespeeld. De kinderen zijn in twee kampen verdeeld en moeten (op het einde van het spel) in het kamp van de andere groep een schat zoeken. Bij de uitleg blijkt dat maar weinig kinderen het woord 'schat' kennen. Ze geven dit immers zelf aan: 'dat is wat, schat?'. Emilio fluistert het woord in het Frans, andere kinderen reageren hier herkendend op. Hoe zou je hierop reageren?

12. De uitleg van een bosspel blijkt heel ingewikkeld te zijn. Iedereen krijgt een kaartje met een personage erop. Bepaalde figuren kunnen andere figuren doden en door nog andere figuren gedood worden. Voor de meeste kinderen is het verloop van het spel nog redelijk onduidelijk. Florian heeft het na een tweede uitlegronde duidelijk beet, voor de andere kinderen blijft het redelijk onduidelijk. In hoeverre zou je de eigen taal van de kinderen toelaten voor een vertaling/kleine verduidelijkingen achteraf/tussendoor?



Wanneer laat je Frans toe of gebruik je het zelf? Over toegankelijkheid en functionaliteit.

Als animator probeer je consequent Nederlands te praten. Toch zijn er momenten waarop je kan beslissen over te schakelen op het Frans:

Onder andere

- met het welbevinden van het kind of jouw relatie tot het kind in het achterhoofd (dit kwam ter sprake bij de situaties 9 en 10),
- om de toegankelijkheid van de interactie ten goede te komen.

In de eerste plaats is een heldere speluitleg één van de eerste voorwaarden voor het begrijpen van het spel (zie situatie 7). Vaak zal een onbekend woord uit de (talige of niet-talige) context afgeleid kunnen worden. Toch is dit niet altijd zo, bijvoorbeeld met het woord 'schat' in situatie 11. De kinderen geven echter wel aan dat ze het begrip achter het woord (dat wat een schat is) kennen. Ze reageren immers positief op de vertaling van Emilio.

Frans (of een andere taal) als hulpmiddel

Situatie 11 is een voorbeeld van een moment waarop je Frans kan gebruiken om de toegankelijkheid van de interactie ten goede te komen. Wanneer je Emilio het woord voor de groep laat vertalen, weet iedereen snel wat een schat is – de kinderen kenden immers enkel het Nederlandse etiketje (het woord 'schat') niet – en kan de speluitleg verder gaan, zonder echt verstoord te worden. De kans is groot dat de kinderen dankzij de Franse vertaling niet alleen het spel beter begrijpen, maar ook het Nederlandse woord 'schat' beter onthouden. Het Frans wordt hier eigenlijk als hulpmiddel voor het begrijpen van het Nederlands gebruikt. Dit geldt natuurlijk enkel als alle kinderen Frans begrijpen. Maar je kan ook een andere taal als hulpmiddel inzetten en de kinderen het voor elkaar laten vertalen.

Je kan er ook voor kiezen het woord 'schat' in het Nederlands uit te leggen, de kinderen krijgen dan wat meer taalaanbod, maar worden iets verder van de speluitleg weggeleid. En eigenlijk willen ze op dat moment zo snel mogelijk beginnen spelen.

Ook in situatie 12 kan je het Frans functioneel gebruiken om de Nederlandse speluitleg beter te begrijpen. Je kan Florian inschakelen om de uitleg nog eens in het Frans te herhalen. Zelf kan je tussendoor, in het Nederlands, aangeven of het klopt of niet.

Let er wel op dat je het Frans of een andere taal niet te snel of systematisch als hulpmiddel gebruikt. Wanneer je je speluitleg of instructie goed voorbereidt en duidelijk (gevisualiseerd en in een rijke talige context) geeft, zullen de kinderen je uitleg begrijpen en zal het niet zo gauw nodig zijn om iets te vertalen. Wanneer je te snel gaat vertalen, worden de kinderen 'lui' in het begrijpen van het Nederlands: ze verwachten immers een Franse uitleg.



Tweetalige werking

In een tweetalige werking ligt dit natuurlijk anders. Hier wordt de uitleg sowieso in het Nederlands en het Frans gegeven. Probeer hier consequent de speluitleg en instructies eerst in het Nederlands te geven en dan in het Frans, anders riskeer je dat de meeste kinderen (aangezien het merendeel meestal ook Frans spreekt) tijdens de uitleg in het Nederlands afhaken. Zorg ook hier voor een goede gevisualiseerde en talig gecontextualiseerde uitleg, zowel bij de uitleg in het Nederlands als in het Frans.

Wanneer je met Nederlandstalige en Franstalige animatoren werkt, kan je de Nederlandstalige animatoren de uitleg in het Nederlands laten geven en de Franstalige animatoren de uitleg in het Frans. Wanneer dit niet lukt en bijvoorbeeld een Franstalige animator een uitleg in het Nederlands geeft (of omgekeerd) en hierbij misschien wat fouten maakt, is dat ook niet erg. De kinderen krijgen op andere momenten voldoende Nederlands (of Frans) taalaanbod zonder fouten. En als je aan een woord of uitdrukking twijfelt, waarom zou je het dan niet aan de kinderen vragen?

Spreek tijdens de activiteiten Nederlands tegen de kinderen waarvan je weet dat ze je begrijpen, maar laat hen wel zelf beslissen of ze je in het Nederlands of het Frans antwoorden (zie ook situatie 8 en 9, taalvrijheid van het kind). Wanneer de kinderen voldoende taalvaardig zijn, zullen ze al snel in het Nederlands op jouw gespreksimpulsen reageren.



Uitleg bij de voorbeeldactiviteiten en praktische tips



TREK JE TALIGE SCHOENEN AAN!

uit het werkveld

‘Het is zo opvallend dat er veel meer contact is tussen de kinderen onderling en ook tussen animatoren en kinderen wanneer ze in kleinere groepjes rond tafels zitten dan wanneer ze aan één grote tafel zitten. Dit zouden we altijd moeten doen.’

‘Deze tips zijn echt nuttig en vragen een beetje extra inspanning, maar op termijn vergemakkelijken ze onze werking.’

Uitleg bij de voorbeeldactiviteiten en praktische tips



TREK JE TALIGE SCHOENEN AAN!

Het is een misverstand dat een talige activiteit per definitie uit taalspelletjes bestaat. Er zijn zoveel andere en leukere mogelijkheden. De ene soort activiteit zal je wel sneller als taalrijk ervaren, bij een andere moet je er meer moeite voor doen.

Maar eigenlijk kan je van bijna elke activiteit een (talig) interactieve activiteit maken of je nu spreekt over koken, knutselen, verhalen vertellen, drama, muziek, gezelschapsspelen, allerlei bewegingsspe- len of muziek. Al deze activiteiten kan je in een talig kleedje steken: overlegmomenten, de kinderen een briefje laten ontcijferen, een spel helder uitleggen, opdrachtenkaartjes die de kinderen zelf lezen en uitleggen, een boodschappenbriefje bij het winkelen, werken met kleine groepjes...

En als je dan zelf als begeleider van de activiteit openstaat voor wat de kinderen je komen vertellen, erop ingaat, overleg en gesprekjes stimuleert, zelf gespreksimpulsen aanbiedt... dan is talige interac- tie tijdens je activiteit verzekerd!

In dit deel vind je een aantal voorbeeldactiviteiten. Een overzicht van deze activiteiten vind je hierach- ter. In dit overzicht kan je snel oordelen welke activiteit je aanspreekt en binnen je werking past. Natuurlijk kan je ook ideeën en (talige) werkmetho- dieken uit deze activiteiten halen voor andere acti- viteiten!

Zelfs als een activiteit op het eerste gezicht niet interessant is voor je werking, is het toch nuttig ze even door te lezen. Je haalt er tips voor talige interactie en spelideeën uit.

De voorbeeldactiviteiten die hier zijn opgenomen zijn ontwikkeld met het oog op talige interactie. Ze bieden je een aantal haalbare voorbeelden van interactieve activiteiten én ze willen je aansporen en op weg zetten om binnen je werking aandacht te besteden aan interactie.

De activiteiten zijn ontstaan uit een mix van inspiratie uit de samenwerking met kinderwerkingen, aller- lei spelenboeken, internet en eigen spelideeën. Het zijn met andere woorden activiteiten geïnspireerd op de realiteit.

Dat neemt niet weg dat elke werking zijn eigenheden heeft die jullie als animatoren het beste kennen. Waar nodig kan je daar dan ook rekening mee houden tijdens de voorbereiding en het uitvoeren van de activiteit – zonder het talige uit het oog te verliezen natuurlijk!

De activiteiten werden op steviger papier gedrukt, zodat ze langer meegaan als je een kopie maakt om tijdens de activiteit bij de hand te hebben.



Wat is er nu anders aan deze activiteiten dan aan activiteiten die jullie uit spelenboeken, van het internet en uit eigen ervaring en inspiratie plukken?

Deze voorbeelden tonen aan dat je allerhande activiteiten talig kan maken en vooral hoe je dat kan doen. Doorheen de activiteiten vind je suggesties om gesprekjes aan te knopen, voorbeeldvragen die je kunnen inspireren, inspraakmogelijkheden voor de kinderen... Deze suggesties doen je bij de voorbereiding al nadenken over de interactie tijdens de activiteit. De activiteiten zijn van begin tot einde uitgeschreven – hoe je ze kan inleiden/afroeden/inkleden, een spelletje om tussendoor te spelen, een materiaallijst... – zodat er voor jou nog een slechts minimum aan voorbereidingswerk overblijft en je de activiteit gemakkelijker organisatorisch kan plannen. Zo heb je tijdens de activiteit meer tijd om (talig) met de kinderen bezig te zijn.

Een goede voorbereiding – zie ook de tips verderop – is immers een randvoorwaarde voor een goede (talige) activiteit. Met een goede voorbereiding loopt je activiteit vlotter en moet je minder aandacht schenken aan de organisatorische aspecten. Je hebt meer (en rustiger) de tijd om gesprekjes met de kinderen aan te knopen. Bovendien is een ontspannen animator enthousiaster, spontaner en vrolijker! Dat heeft een positief effect op de attitude van de kinderen ten opzichte van het Nederlands: een leuke animator die Nederlands spreekt nodigt uit om in het Nederlands een babbeltje mee te slaan!

Welke soort activiteiten lokt meer (talige) interactie uit dan andere?

De hoeveelheid (talige) interactie die een activiteit uitlokt hangt samen met het soort activiteit, maar ook met de manier waarop je die activiteit uitwerkt en met je begeleidershouding tijdens die activiteit. Zo kan je op een taalarme manier met de kinderen knutselen, maar evengoed op een taalrijke manier. Net zoals je een gezelschapsspel (bijna) in stilte kan spelen of er veel taal bij aan bod kan laten komen.

Bekijk zeker de tips en aandachtspunten die je hieronder vindt!

10 tips voor een goede voorbereiding

Bij de voorbereiding van een activiteit moet je op een heel aantal zaken letten. Sommige dingen zullen al vanzelfsprekend voor je zijn, andere puntjes vragen op dit moment misschien iets meer aandacht, maar ook die kunnen na een tijdje vanzelfsprekend worden.

1. Zoek een leuke activiteit waarvan je denkt dat ze de kinderen aanspreekt én die ook jezelf boeit. Hoe enthousiaster je zelf bent, hoe enthousiaster je de kinderen kan maken.

Je vindt allerlei ideeën op internet, in knutsel- en spelenboeken, uit ervaring. Een 'oud' spel kan je terug leven inblazen door een andere inkleding, een spelelement dat verandert...

2. Maak je activiteit zo motiverend mogelijk.

Je kan een activiteit op allerlei mogelijke manieren en met allerhande thema's inkleden. Kleed het lokaal in en verkleed jezelf af en toe.

Je kan toewerken naar een eindproduct, bijvoorbeeld de versiering van het lokaal, maskers maken om een toneeltje mee te spelen, hapjes maken voor een receptie met de ouders, een tovenaarsdiploma...

Zorg voor een leuk opwarmertje en een slotmoment.

Organiseer uitdagende activiteiten en ga in op interesses van de kinderen.

Een leuke manier om groepjes in te delen motiveert de kinderen extra, bijvoorbeeld aan de hand van een spelletje.



3. Leg het materiaal voor de activiteit op voorhand klaar. Zo moet je tijdens de activiteit niet heen en weer lopen en kan je je aandacht meer bij de kinderen houden en gesprekjes aanknopen.
4. Bespreek op voorhand het verloop van de activiteit met je mede-animatoren. Zo weet iedereen hoe de activiteit in elkaar zit en wat er op welk moment moet/kan gebeuren. Je kan beter inspelen op elkaar en inspringen waar nodig.

Zo kan iedereen een kind individueel verder helpen bij een knutselopdracht die niet goed lukt en kan iedereen een speluitleg overnemen of het apart nog eens extra uitleggen aan een groepje kinderen.

Wanneer je op voorhand even met je mede-animatoren overlegt over de activiteit, kan je elkaar ook tips geven over de voorbereiding, organisatie, haalbaarheid, inkleding...

5. Zorg voor voldoende afwisseling in de activiteiten. Bedenk enkele 'broekzakspelletjes' voor tussendoor. Dit zijn korte spelletjes die je uit je zak kan toveren wanneer de kinderen nood hebben aan wat anders, bijvoorbeeld Kat & Muis, 1, 2, 3, piano!, Koningsbal... Na dit spelletje ga je weer verder met je activiteit.

Laat de kinderen geen hele namiddag aan een tafel zitten, maar onderbreek dit even met een actief spelletje, wissel bewegingsactiviteiten af met rustige momenten, zodat de kinderen terug op adem kunnen komen, ga even een hap frisse lucht nemen...

Als je het spelletje inkleedt in het thema van je activiteit wordt het nog leuker.

Als je elk spelletje van een naam voorziet, kunnen de kinderen op een ander moment met die naam duidelijk maken welk spelletje ze willen spelen.

6. Geef de kinderen inspraak. Uit deze inspraakmomenten leer je ook wat de kinderen leuk vinden voor een volgende keer.

Bepaal voor een knutselopdracht niet altijd zelf hoe iets gemaakt moet worden (je kan wel enkele ideeën in je hoofd hebben), maar laat de kinderen bedenken en uitzoeken hoe ze iets gaan maken en wat ze daarvoor nodig hebben.

Laat de kinderen (varianten van) spelletjes voorstellen en pik daar op in.

Wanneer (bijna) niemand van de kinderen zin heeft in de activiteit/spelletje die/dat je voorstelt, laat hen dan zelf een alternatief bedenken.

Brainstorm samen met de kinderen over nieuwe activiteiten die verderbouwen op het thema waar je mee bezig bent.

7. Denk even na over de inhoud van je activiteit: zijn de kinderen voldoende vertrouwd met de inhoud of moet je ze nog vertrouwd maken met enkele elementen ervan?

Wanneer je bijvoorbeeld een activiteit plant over 'een ontdekkingsreis naar de Noordpool', waarin je ijsberen, eskimo's, pinguïns... aan bod laat komen, bedenk dan eerst even of alle kinderen hier vertrouwd mee zijn. Als ze immers kennis nodig hebben van deze zaken, zou je activiteit wel eens kunnen mislukken als ze er niet vertrouwd mee zijn. Wel kan je hen tijdens een activiteit laten ontdekken wat een eskimo is, hoe ze leven... Maar let er wel voor op dat het niet te schools wordt!

8. Wanneer je voor de eerste keer een spel gaat spelen, overloop dan in je hoofd hoe je dat het duidelijkst uitlegt. Een heldere speluitleg is immers de basis voor een goed spel. Denk ook na over de woorden die je gaat gebruiken en of die verstaanbaar zijn voor de kinderen – kunnen ze de betekenis van de woorden uit de context oppikken of moet je ze visualiseren? (Zie ook deel 'Over taalverwerving en interactie', situatie 7.)

Denk ook aan randvoorwaarden voor je uitleg: misschien heb je wel hulpmiddelen nodig om je uitleg te visualiseren, misschien kan je best eerst groepjes indelen of toch net niet, laat je de kinderen aan een tafel zitten voor de uitleg of zet je ze allemaal voor je, op welke plaats is er



het minst storend lawaai...? Vergeet ook het doel van het spel niet!

Bereid geen activiteiten voor met een bepaalde woordenschat in het achterhoofd, maar ga wel na of de aangeboden taal begrepen kan worden.

9. Wanneer je voor de eerste keer iets knutselt, probeer het dan op voorhand eens zelf uit. De beschrijvingen uit een knutselboek zijn niet altijd vanzelfsprekend. Als je iets zelf uitgetest hebt, kan je dat vaak helderder uitleggen.

Gebruik wat je zelf geknutseld hebt als voorbeeld om te tonen bij je uitleg. Soms is het wel nodig het voorbeeld nadien weg te zetten zodat de kinderen het niet helemaal nabootsen en ook hun creativiteit laten werken.

10. Denk eens na over de talige mogelijkheden tijdens de activiteit.

Meer informatie hierover vind je verder onder '10 aandachtspunten om tijdens een activiteit extra op te letten'.

Lokt de activiteit interactie uit? Hoe kan je er meer interactie inbrengen – zowel tussen de kinderen onderling als tussen jezelf en de kinderen?

Voor het overzicht van de activiteiten vind je een vragenlijstje waarmee je zelf kan evalueren hoe talig en goed voorbereid je activiteit is/was. Je kan dit lijstje tijdens de voorbereiding overlopen: misschien heb je wel dingen over het hoofd gezien. Na de activiteit kan je aan de hand van dit lijstje evalueren hoe de activiteit verlopen is, wat goed zat en waar je de volgende keer misschien extra op moet letten. Je zal merken dat in dit lijstje vragen staan die niet op het eerste zicht met taal te maken hebben. Toch hebben al deze vragen al dan niet onrechtstreeks met interactie te maken: kinderen zullen bijvoorbeeld sneller een babbeltje komen slaan wanneer ze zich op hun gemak voelen bij jou/binnen de kinderwerking. Je kan dit lijstje dus breder gebruiken dan enkel voor een talige evaluatie.

Wanneer je het lijstje te uitgebreid vindt om telkens alle vragen te evalueren, kan je er per keer een aantal vragen uitpikken, totdat je uiteindelijk overal op gelet hebt.

10 aandachtspunten om tijdens een activiteit extra op te letten

1. Speel zoveel mogelijk mee met de kinderen. Bied af en toe een 'broekzakspelletje' aan tijdens het vrij spel. De kinderen leren zo nieuwe spelletjes die ze op een ander moment zelf kunnen beginnen spelen.

Het is ook leuk verkleedkleden, gezelschapsspelen, een verhaal... aan te bieden.

Dit materiaal lokt spontaan talige interactie uit, samen met spelimpulsen waarop je kan inpikken.

2. Let erop dat alle kinderen zich goed voelen en betrokken zijn bij de activiteit.

3. Laat de kinderen tijdens een knutselactiviteit, kookactiviteit, het vieruurtje... niet allemaal rond 1 grote tafel zitten, maar plaats de tafels en stoelen zo dat de kinderen in kleine groepjes zitten. De kinderen kunnen dan niet alleen met hun buur overleggen/praten, maar met een heel groepje kinderen. Ga zelf af en toe bij een groepje zitten om mee te overleggen en te praten. Dit kunnen heel interactieve momenten zijn.

4. Grijp alle mogelijke momenten aan om gesprekjes met de kinderen aan te knopen. Tracht uit te vinden wat de kinderen interesseert, ga in op impulsen die de kinderen geven, breng zelf gespreksimpulsen allerhande aan.

Knutselmomenten, het vieruurtje, onderweg naar het park zijn ideale momenten om gesprekjes aan te knopen met de kinderen. Babbel over wat jullie zien, voelen, over wat het kind gedaan heeft...



5. Stel vragen die de kinderen de mogelijkheid bieden om met meer dan 'ja' of 'nee' te antwoorden. Stel vragen uit interesse.

Bijvoorbeeld: Een kind komt binnen met een grote plakker op haar hand. Vraag wat er gebeurd is, of het pijn doet...

Een kind is aan het tekenen. Ga er even bij zitten en kijk naar wat hij tekent, stel er vragen over, vertel zelf iets over het onderwerp.

6. Doe al het mogelijke om te begrijpen wat een kind bedoelt.

Bied het kind jouw interpretatie aan: 'Is het dat wat je bedoelt?'

7. Wanneer een kind een taalfout maakt, bied je het kind taal aan waar het juiste taalgebruik in vervat zit, zonder het kind expliciet op zijn fout te wijzen.

Bijvoorbeeld: 'Ik heb dat nog nooit geëet!'. Reactie: 'Heb jij dat echt nog nooit gegeten?'

'Ik heb mijn drinken vergeten.' Reactie: 'Ai, ben jij je drinken vergeten?'

8. Geef je instructies/speluitleg helder en gestructureerd. Een chaotische uitleg werkt misverstanden in de hand en doet afbreuk aan je activiteit.

Geef je speluitleg in duidelijke stappen, met voorbeelden (voordoen, voorwerpen tonen...) en herhalingen. Zorg ervoor dat iedereen je goed kan zien en horen. Gebruik geen al te ingewikkelde zinsconstructies of woorden.

9. Bij het indelen van de groepjes kan je af en toe letten op de taal die de kinderen spreken. Als je kinderen die als gemeenschappelijke taal enkel Nederlands hebben samen in een groepje zet, zullen zij sneller Nederlands spreken met elkaar dan wanneer je bijvoorbeeld allemaal Franstalige kinderen samen laat werken.

10. Maak geen opmerkingen over de eigen taal/ gebruik van het Frans.

Wanneer je wil dat de kinderen Nederlands praten, knoop dan een gesprekje met hen aan, laat hen nadenken over een opdracht die in het Nederlands geschreven is...

2 dingen om niet te vergeten voor je naar huis gaat

1. Een activiteit verloopt chaotisch en niet helemaal zoals verwacht. Wijt je dit op de eerste plaats aan de kinderen 'die extra lastig waren vandaag', kijk je naar jezelf als animator of evalueer je de activiteit op zich (of vergeet je alles zo snel mogelijk)? Het mislukken van een activiteit kan immers allerlei verschillende redenen hebben. Maar vergeet ook niet de positieve punten te evalueren!

Denk eens na (evalueer) waarom de activiteit die dag niet wilde lukken: had je de activiteit niet echt voorbereid, was het mooi weer buiten en moesten de kinderen binnen blijven, was de uitleg niet duidelijk, waren de kinderen geïnteresseerder in iets anders, had je er zelf echt geen zin in...? Hiervoor kan je het vragenlijstje verderop gebruiken.

2. Bewaar je activiteit.

Zie verder 'Activiteitenbank'

Een activiteitenbank: hoe kan je het aanpakken?

Een activiteitenbank is een verzameling van uitgewerkte activiteiten, spel- en knutselideeën, herbruikbaar (spel)materiaal... die je steeds aanvult met nieuwe activiteiten en waar je steeds inspiratie uit kan putten.



Een activiteitenbank moet overzichtelijk, praktisch en voor alle animatoren toegankelijk zijn. Deze map met voorbeeldactiviteiten kan het begin zijn van zo'n activiteitenbank.

Het maken van een activiteitenbank vraagt een tikkeltje extra werk, maar heeft ook extra voordelen: je verzamelt een hele hoop activiteiten en ideeën om inspiratie uit te putten voor volgende activiteiten, nieuwe animatoren kunnen zich een beeld vormen van de activiteiten binnen jullie werking, van wat succesvolle activiteiten zijn en welke minder en waarom. Bovendien weet je dat zelf het jaar erop ook weer allemaal.

Spreek dus met je (mede-)animatoren af dat iedereen die een activiteit uitwerkt daar de basisgegevens van op papier zet. Als je afsprekt dat je het uitschrijven van de activiteiten telkens op dezelfde manier vorm geeft, vind je per activiteit gemakkelijk terug wat je wil weten.

Je vindt achter het overzichtsblad van de activiteiten een voorbeeld van een blad dat je als basis kan gebruiken voor het uitschrijven van activiteiten. Vul ook telkens als je een activiteit bij in de map steekt het overzichtsblad aan met de juiste gegevens. Zo krijgt iedere animator een overzicht van de activiteiten, het nodige materiaal, voorbereidingswerk... Het materiaal dat herbruikbaar is, bijvoorbeeld sjablonen, groepskaartjes, een brief met geheimschrift..., kan je per activiteit in een (schoen)doos steken. Schrijf hier duidelijk op wat erin zit en noteer bij de activiteit waar je de doos vindt. Het handigste is natuurlijk als map en dozen in dezelfde kast te vinden zijn.

Evalueer de activiteit na het uitvoeren ervan en schrijf een korte neerslag bij de activiteit. Wat lukte (minder) goed en waarom? Daar kan je een volgende keer rekening mee houden.



Enkele vragen om zelf te evalueren

hoe talig je activiteit is/was

Klimaat

- Veilig klimaat: voelen de kinderen zich op hun gemak? Kunnen ze iets komen vertellen? Durven ze iets vragen? ...
- Betrokkenheid: zijn alle kinderen betrokken bij de activiteit? Probeerde je de kinderen die minder betrokken waren toch te betrekken?
- Op welke manier heb je (geprobeerd) de motivatie van de kinderen op te wekken?

Activiteit

- Was de activiteit voldoende voorbereid? Wat was goed voorbereid, wat had je over het hoofd gezien?
- Was het spel voor alle animatoren duidelijk? Kon iedereen het spel/de activiteit overnemen indien nodig?
- Hadden de kinderen voldoende kennis van de wereld om het taalaanbod te begrijpen? Zo, nee: hoe heb je dat gemerkt? Had je er op voorhand op ingespeeld?
- Hoe heb je de activiteit motiverend gemaakt? Wat werkte goed? Wat heb je over het hoofd gezien?
- Heb je de activiteit ingeleid? En heb je ze afgerond? Hoe heb je dat gedaan?
- Was je zelf gemotiveerd en enthousiast? En je mede-animatoren?

- Vond je de kinderen geïnteresseerd en gemotiveerd? Bleven ze gemotiveerd? Zat er voldoende afwissling en/of uitdaging in de activiteit(en)?
- Heb je bij het indelen van groepjes gelet op de heterogeniteit? (bijvoorbeeld: niet alle Franstalige kinderen bij elkaar of net wel)
- Kwamen er spelimpulsen vanuit de kinderen? Was er tijd/mogelijkheid om er op in te gaan? Hoe verliep dat?
- Kwamen er (onvoorbereide) spelimpulsen vanuit de animatoren? Hoe werd daarop gereageerd door de kinderen?

Interactie

- Speluitleg: waren de omstandigheden goed (omgevingslawaaï, konden alle kinderen je horen en zien,...)? Was je uitleg helder en gestructureerd? Werd de uitleg gegeven op het taalniveau van de kinderen? Werd hij visueel ondersteund? Hoe wist je dat (niet) alle kinderen hem begrepen hadden?
- Ben je ingegaan op gespreksimpulsen van de kinderen?
- Heb je zelf gespreksimpulsen aangeboden? Stelde je open/gesloten vragen? Vragen naar eigen ervaringen/meningen? Vragen uit interesse?
- Heb je gereageerd op taalfouten? Op welke manier: stond de communicatie centraal? Heb je juist taalaanbod teruggekaatst?
- Heb je gereageerd op eigen taal/Frans?
- Zijn er momenten waarop je een kind moeilijk/niet begreep? Of momenten waarop een kind duidelijk iets niet begreep (speluitleg, betekenis van een woord,...)? (onbegrip) Hoe reageerde je hierop: gingen het kind en jij in betekenisonderhandeling? Herhaalde je de uitleg? Herformuleerde je die? Of visualiseerde je de uitleg (nog meer)?
- Welke talige mogelijkheden zitten in de activiteit? Welke werden gerealiseerd?
- Lokte de activiteit interactie uit? Op welke manier?
- Was er interactie tussen kinderen onderling of vooral tussen de animatoren en de kinderen?



	SOORT ACTIVITEIT	TALIGE MOGELIJKHEDEN	CONTACT MET DE BUITENWERELD	VOORBEREIDING	DUUR, LEEFTIJD, GROEPS- GROOTTE, RUIMTE EN AANTAL ANIMATOREN
KOKEN	recepten zoeken, boodschappenlijstje maken, winkelen, koken, eten, afwassen	recepten zoeken en aflezen, overleg, boodschappenlijstjes maken, gesprekjes in de winkel, gesprekjes tijdens het koken en eten	met winkelbedienden	materiaal bijeen zoeken en klaarleggen, kookboeken zoeken	<ul style="list-style-type: none"> - een hele dag (kan ingekort worden) - alle leeftijden - van kleine tot grote groepen - keuken en speelruimte - één of meer animatoren
MASKERS MAKEN EN SPELEN	maskers knutselen, spelen met de zelfgemaakte maskers (drama)	gesprekjes over gekke gezichten en maskers, overleg over het maken van een masker, overleg bij het bedenken van een verhaal, een maskerspel spelen, gesprekjes tussendoor		materiaal bijeen zoeken en klaarleggen, een masker maken, een situatiespel bedenken	<ul style="list-style-type: none"> - een hele dag (kan zowel uitgebreid als ingekort worden) - alle leeftijden - van kleine tot grote groepen - een speelruimte en een knutselruimte - één of meer animatoren
CREATIEF SPEL	bewegen, experimenteren/ schilderen	gesprekjes en overleg met de zaalwachter en de kunststief, briefjes lezen, overleg bij het samen schilderen, bespreken van spelstrategieën	dit spel kan aan een museumbezoek gekoppeld worden	materiaal bijeen zoeken en klaarleggen, het lokaal inrichten als winkel en museum, briefjes schrijven, verkleedkleren zoeken	<ul style="list-style-type: none"> - twee uur - alle leeftijden - van kleine tot grote groepen - twee lokalen, liefst niet naast elkaar - twee, liefst drie animatoren
BOS (park)SPEL	bewegen	gesprekjes met een ruimtemannetje, overleg over oplossingen, overleg over de taal van het ruimtemannetje, overleg over het bouwen van een kamp, een briefje in geheimschrift ontcijferen, bespreken van spelstrategieën		materiaal bijeen zoeken en klaarleggen, kaartjes uitknippen, een briefje schrijven, tips maken, verkleedkleren zoeken	<ul style="list-style-type: none"> - een namiddag (kan uitgebreid worden tot een hele dag) - alle leeftijden - vanaf acht kinderen - een bos of park - twee animatoren

	SOORT ACTIVITEIT	TALIGE MOGELIJKHEDEN	CONTACT MET DE BUITENWERELD	VOORBEREIDING	DUUR, LEEFTIJD, GROEPS-GROOTTE, RUIMTE EN AANTAL ANIMATOREN
DE GEHEIM-ZINNIGE VERDWIJNING	<p>allerlei soorten opdrachten: actieve en rustige opdrachten, vertellen, samenwerken...</p>	<p>een briefje in geheischriffontcijferen, gesprekjes over de oorsprong en inhoud van het briefje, overleg over de opdrachten, het in elkaar puzzelen van tips en nadenken over de oplossing</p>		<p>materiaal bijeen zoeken en klaarleggen, een brief schrijven, opdrachtenkaartjes en tips maken</p>	<ul style="list-style-type: none"> - een namiddag - alle leeftijden - vanaf vijf kinderen - verschillende lokalen - een animator per groepje (van ongeveer vijf) kinderen
STADSSPEL	<p>Brussel verkennen, vragen oplossen, allerlei opdrachten uitvoeren: tekenen, uitbeelden, bewegen...</p>	<p>gesprekjes over Brussel, lezen van de vragen en opdrachten, overleg over de vragen en opdrachten, gesprekjes met mensen op straat, zowel in het Nederlands als in andere talen</p>	<p>gesprekjes met/hulp vragen aan mensen op straat</p>	<p>materiaal bijeen zoeken en klaarleggen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - een namiddag (kan uitgebreid of ingekort worden) - vanaf acht jaar - van kleine tot grote groepen - in het stadscentrum van Brussel - een animator per tien kinderen
IN HET OERWOUD	<p>een activiteit uit verschillende onderdelen: bewegen, een verhaal en knutselen</p>	<p>gesprekjes over het oerwoud, een verhaal, overleg over het maken van een oerwouddier</p>		<p>materiaal bijeen zoeken en klaarleggen, het lokaal versieren, een toneelstukje voorbereiden, het verhaal voorbereiden</p>	<ul style="list-style-type: none"> - een hele dag - van zes tot acht jaar, mits aanpassing van het verhaal ook voor oudere kinderen - van kleine tot grote groepen - een knutsellokaal en een speelruimte - één of meer animatoren
HEKSEN EN TOVENAARS	<p>een activiteit uit verschillende onderdelen: knutselen, bewegen, een verhaal, dansen en toveren</p>	<p>gesprekjes over heksen en tovenaars, overleg tijdens het knutselen, dansen, toveren... een verhaal, tovertrucs uitleggen</p>		<p>materiaal bijeen zoeken en klaarleggen, hoed en toverstokje knutselen, diploma's maken, het verhaal voorbereiden, enkele tovertrucs leren</p>	<ul style="list-style-type: none"> - een hele dag - alle leeftijden (voor het verhaal opgesplitst in twee groepen) - van kleine tot grote groepen - een knutselruimte, een speelruimte - twee animatoren

	SOORT ACTIVITEIT	TALIGE MOGELIJKHEDEN	CONTACT MET DE BUITENWERELD	VOORBEREIDING	DUUR, LEEFTIJD, GROEPS- GROOTTE, RUIMTE EN AANTAL ANIMATOREN



TREK JE TALIGE SCHOENEN AAN!



Activiteit

Duur

Leeftijd

Groepsgrootte

Aantal animatoren

Ruimte



Vorbereiding

Materiaal

Talige mogelijkheden



Voorbeeldactiviteiten



TREK JE TALIGE SCHOENEN AAN!

uit het werkveld

‘Als je meespeelt met de kinderen, merk je echt dat ze dat leuk vinden: ze kunnen je ook eens tikken, achtervolgen, aan je ontsnappen,... Ze gaan daar echt in op.’

‘We hebben deze activiteit goed voorbereid en het resultaat was te merken!’

De geheimzinnige verdwijning



TREK JE TALIGE SCHOENEN AAN!

Deze activiteit werd bedacht en uitgevoerd samen met Kim en Mario (animatoren van het Initiatief Buitenschoolse Opgang De Verliefde Wolk).

Activiteit

Het vieruurtje is verdwenen. De kinderen vinden in de plaats ervan een nep-vieruurje en een mysterieuze brief. In groepjes voeren de kinderen allerlei opdrachten uit. Ze krijgen een tip/puzzelstuk voor elke goed uitgevoerde opdracht. Met de tips van alle groepjes samen vinden de kinderen het vieruurtje terug.

Variatie: Je kan i.p.v. het vieruurtje ook een stuk speelgoed waar de kinderen graag mee spelen laten verdwijnen, bijvoorbeeld de ballen, de cd-speler, de gezelschapsspelen...

Er zitten in dit spel verschillende soorten opdrachten: actief, rustig, om samen te werken, meer individueel, zintuiglijk, motorisch... en dit alles met een talig sausje.

Duur

Een namiddag (ongeveer 2,5 à 3 uur).

Leeftijd

Van 6 tot 12 jaar.

Groepsgrootte

In de beschrijving van deze activiteit gaan we uit van drie groepen kinderen, je kan natuurlijk meer of minder groepjes maken, afhankelijk van de grootte van jullie groep. De ideale grootte per groepje is een vijftal kinderen. Zo moet niemand te lang op zijn beurt wachten en kan je gemakkelijker gesprekken houden met de kinderen.

Aantal animatoren

Eén animator per groepje (van ongeveer vijf) kinderen.

Ruimte

Een lokaal waar de opdrachtenkaartjes ophangen, een ruim lokaal waar alle groepjes samen verschillende opdrachten kunnen uitvoeren of (beter) verschillende lokalen en een ruimte waar actievere opdrachten uitgevoerd kunnen worden



Vorbereiding

Materiaal bij elkaar zoeken en klaarleggen.
Een mysterieuze brief schrijven (of kopiëren).
Opdrachtenkaartjes kopiëren, uitknippen en ophangen.
Etiketten maken voor de groepsindeling.
Tips maken en verstoppen.

Materiaal

Vieruurtje (of het spelmateriaal dat je laat verdwijnen).
Nep-vieruurtje.
Een aantrekkelijke mysterieuze brief in geheimschrift - zie achteraan 'De mysterieuze brief' en 'Geheimschrift' voor een voorbeeld en suggesties.
Een briefje met de code voor de oplossing van het geheimschrift – zie achteraan 'Oplossingscode'.
Schrijfgerief en papier voor alle groepjes.
Gekleurde kaartjes met de opdrachten erop (3 x) – zie verder 'Opdrachtenkaartjes'.
Touw.
Wasknijpers of paperclips om de opdrachtenkaartjes aan de touwen te bevestigen.
Drie sets etiketten voor de groepsindeling- drie verschillende sets tips (puzzelstukken met woorden erop) die samen tot de verstopplaats van het vieruurtje leiden – zie verder 'De tips'.
Reservekledij voor de kinderen.
Het materiaal per opdracht: zie hieronder.

Talige mogelijkheden

Een briefje in geheimschrift oplossen.
Gesprekjes over de oorsprong en inhoud van het briefje.
Overleg tussen de kinderen over de opdrachten.
Gesprekjes tijdens de opdrachten.
Het in elkaar puzzelen van de tips en overleggen over de verstopplaats.

Materiaal en voorbereiding per opdracht

1. Nagel aan een touwtje

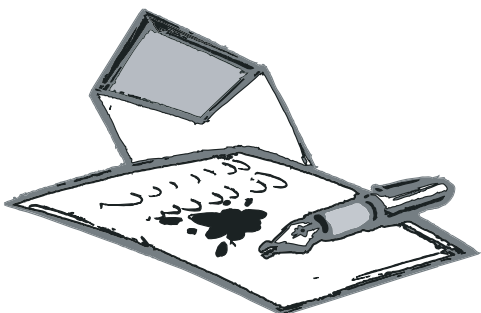
Een touw met een nagel eraan: knoop of kleef de nagel vast aan een uiteinde van het touw. Het touw moet lang genoeg zijn om rond het middel van de kinderen te kunnen binden. Wanneer het touw rond het middel van een kind gebonden is, moet het uiteinde met de nagel eraan zo'n 5 cm boven de beker hangen.

2. Waterballon doorgeven

Een aantal ballonnen met water gevuld: doe een beetje water in een ballon en blaas hem dan op, niet piepklein (dan wordt de opdracht te gemakkelijk en kan de ballon niet springen) maar ook niet groot (dan gaat hij te snel stuk en kan hij niet meer door de mouw van een T-shirtje).

3. Eilandjes

Vijf stukken karton (iets groter dan een A4)



4. Verhaal

Een prentenboek zonder tekst, bijvoorbeeld:

Schubert, Dieter, Monkie. Lemniscaat, 1986. (over een kind dat zijn knuffelaapje verliest)

Blake, Quentin, Clowntje. Fontein, 1995. (over een weggegooide speelgoedclown die op zoek gaat naar een thuis)

Briggs, Raymond, De sneeuwman. Van Holkema & Warendorf, 1987. (over een jongetje dat droomt over een sneeuwman die tot leven komt)

Bech, B. en P. Lind, Wat ruik ik daar? Leuven/A'dam: Infodok, 1990. (over een muisje dat iets ruikt en op zoek gaat)

Je kan ook prenten van een stripverhaal geven (zonder tekst erbij) of een prentenboek waar de tekst van afgeplakt is. Zorg er wel voor dat de prenten duidelijk en inspirerend zijn.

5. Voorwerpen voelen

Een voeldoos: neem een kartonnen doos en snij aan één kant een opening uit waar net een kinderarm door kan. Steek een aantal voorwerpen in de doos, bijvoorbeeld: een vork, een spons, een sleutel, een waterpistooltje, een popje, een muziekcassette... (voorwerpen die herkenbaar zijn). Kleef de doos toe (behalve het gat voor de arm natuurlijk).

Een doek: je kan over de doos nog een doek leggen. De kinderen kunnen zo zeker niet in de doos kijken terwijl ze voelen.

6. Wie ben ik?

Een aantal haar-/zweetbanden.

Kaartjes met daarop voor alle kinderen bekende figuren, bijvoorbeeld: Pokémon-figuren, Winnie de Poeh, Mickey Mouse, K3...

Tip: Je kan voor deze opdracht ook het gezelschapsspel Ben ik een banaan? gebruiken. Je moet dan waarschijnlijk wel meer haarbanden voorzien.
Ben ik een banaan? uitgeverij Jumbo, 1995.

7. Handen- en voetschilderij

Grote papieren om op te schilderen.

Potloden.

Verf

Vodden.

Grote bakken met water (om handen en voeten in af te spoelen).

Handdoeken.

8. Balletjes gooien

Emmers.

Kleine ballen.

9. Proeven

Een aantal eetwaren, bijvoorbeeld: ketchup, zoute pinda's, mosterd, cornflakes, citroen, zuurtjes, choco, honing, pompelmoes, koffie... (je kan zorgen voor een combinatie van de vier smaken: zout, zuur, zoet en bitter)



Lepeltjes.
Potjes om de eetwaren in te doen.
Blinddoeken.

10. Lepelkoers

Lepels
Knikkers.

Vorbereiding

Schrijf de mysterieuze brief en een brief met de code voor de oplossing van het geheimschrift of kopieer deze op gekleurd papier - zie achteraan 'De mysterieuze brief' en 'Geheimschrift'.

Maak de etiketten voor de groepsindeling: bijvoorbeeld een set met een appel erop, een set met een koek erop, een set met een drankje erop.

Kopieer de opdrachtenkaartjes 3 keer op verschillende kleuren papier. Hoe meer kleuren papier je gebruikt, hoe vrolijker het lokaal eruit ziet waar de kaartjes opgehangen worden. Let er wel op dat je de drie sets uit elkaar kan houden.

Maak de tips/puzzelstukken – zie achteraan 'De tips: een voorbeeld'.

Spread het nepvieruurtje uit op een tafel, bijvoorbeeld plastieken of kartonnen fruit, een klokhuis, lege koekverpakkingen, lege drankflessen... - afhankelijk van je echte vieruurtje. (Of een leuke bal, een kartonnen cd-speler, de lege doos van de gezelschapsspelen...)

Zorg dat het goed opvalt als de kinderen binnenkomen. Laat het eruit zien alsof iemand het heeft opgegeten en de rommel achtergelaten heeft. Stop de mysterieuze brief bijvoorbeeld in een lege koekverpakking. Zorg dat de brief niet onmiddellijk opvalt, maar ook niet te goed verstopt zit. Verstop de brief met de oplossing van het geheimschrift iets moeilijker in een andere verpakking.

Leg al het materiaal voor de opdrachten klaar.

Leg het per opdracht geordend. Probeer per opdracht voor twee sets materiaal te zorgen. Wanneer twee groepen kinderen net dezelfde opdracht trekken op hetzelfde moment, moet er geen groep wachten.

Hang in een lokaal drie 'waslijnen' op met de opdrachtenkaartjes eraan.

Span touw van de ene zijde van het lokaal naar de andere zijde. Hang hieraan de kaartjes met opdrachten: per touw een set met opdrachten. De kaartjes kan je met paperclips of wasknijpers op het touw hangen. Hang aan elk touw ook een kaartje met een etiket erop van de groep voor wie de opdrachten zijn.

Variatie: je kan ook per groep een kleur ballonnen nemen. Stop de opdrachtenkaartjes in de ballonnen, blaas ze op en verspreid ze over het lokaal. Eén groep moet dan bijvoorbeeld telkens een rode ballon nemen en kapot prikken om hun opdrachten te kennen, een andere de groene en een derde groep de blauwe ballonnen. Vergeet dit dan niet aan te passen in de mysterieuze brief!



Verstop de puzzelstukken met tips in zakjes per groep in het lokaal waar ze niet zichtbaar zijn (bijvoorbeeld in een doos of onder een tafel gekleefd). Je kan de tips natuurlijk ook in een ballon verstoppen. Zorg dan wel dat het duidelijk een andere kleur ballon is en dat de ballon(nen) met de tips niet verward worden met de ballonnen met de opdrachten voor de kinderen.

Opwarmertje: ontdekken en ontcijferen van een mysterieuze brief

De kinderen komen het lokaal binnen en zien de rommel op tafel. Wees als animator verontwaardigd over de rommel op de tafel en vraag wie er niet opgeruimd heeft. Reageer op de reacties van de kinderen. Begin zelf ook hardop na te denken over het feit dat de kinderen het niet geweest kunnen zijn, want ze waren immers niet in het lokaal. Zeg dan dat ze er niets aan konden doen, verontschuldig je dat je dacht dat het iemand van hen was. Vraag aan enkele kinderen of ze toch de rommel niet willen opruimen. Laat hen eerst nog eens heel goed kijken of er echt geen koeken of drinken meer in de verpakkingen zit. De kinderen zullen nu zeker de brief ontdekken (als ze hem al niet eerder ontdekt hadden).

Hé, wat heb jij daar gevonden? Zat dat in die doos? Laat eens zien!
Kan jij dat lezen? Wie wil dit briefje eens voorlezen? Ik kan het niet lezen, maar jullie misschien wel?

Speel in op de reacties van de kinderen. Betrek iedereen bij het gesprek en het zoeken naar een oplossing.

Als de kinderen niet zelf bedenken dat de brief in een soort geheimschrift geschreven is en hoe ze die zouden kunnen ontcijferen, dan kan je hen aan de hand van vragen tot die bevinding en de oplossing leiden.

Van wie zou de brief komen? Wat zou erin staan? Welke tekeningen zie je op de brief?
Kennen jullie iemand die deze taal spreekt? Hoe kunnen we hem dan lezen? Wat voor taal is dat eigenlijk?
Zou er nergens een briefje zijn in een taal die we wel begrijpen? Misschien zit dat dan ook ergens verstopt?

Laat de kinderen naar de code voor de oplossing van het geheimschrift zoeken. Als de kinderen de oplossing voor het geheimschrift gevonden hebben, kunnen ze beginnen ontcijferen.

Kunnen jullie dit briefje dan wel lezen? Hoe kan dat ons dan helpen om het andere briefje te lezen?

Laat de kinderen zoveel mogelijk aan elkaar uitleggen hoe het geheimschrift in elkaar zit. Ze moeten de tekenjes in de mysterieuze brief vergelijken met die op het briefje met de code voor de oplossing van het geheimschrift. Zo kunnen ze zien welke letter bij welk tekenje hoort. Die letter schrijven ze dan onder het tekenje en zo komen er stilletjes aan woorden en zinnen tevoorschijn.

De kinderen moeten allerlei opdrachten uitvoeren om tips te krijgen. Met die tips kunnen ze het vieruurtje vinden. Jullie moeten de tips zoeken, bijhouden en per opdracht aan de kinderen geven.

Lees de brief voor zodat iedereen het kan horen. Zoek de tips.

Nu weten we wie onze koeken heeft opgegeten en de rommel gemaakt heeft. Gelukkig is er nog wat over voor ons.
Wij, de animatoren, moeten de tips daar zoeken... Ziet iemand iets?
Hier, ik heb ze, maar jullie mogen ze nog niet zien, anders wordt de plaaggeest boos en krijgen we geen vieruurtje.
Jullie moeten opdrachten uitvoeren om de tips te krijgen. Hoe gaan jullie dat doen?

Verdeel de kinderen in drie groepen. Geef de kinderen een etiket met hun groepsteken (een appel, een koek of een drankje). Zo creëer je al een beetje een groepsgevoel en weten jij en de kinderen wie er in welke



groep zit. Per groep is een animator verantwoordelijk. Als animator van een groep blijf je de hele tijd bij je groepje, motiveer je de kinderen, week je interactie los, zorg je ervoor dat de kinderen het materiaal hebben dat ze nodig hebben, dat de activiteiten goed uitgevoerd worden...

Suggestie voor groepsindeling

Laat elk kind zijn linkerschoen uitdoen. Leg alle schoenen bij elkaar. Nu verdeel je de schoenen in drie hoopjes. Elk kind zoekt zijn schoen en blijft staan bij het groepje kinderen dat op hetzelfde hoopje hun schoenen vond. De groepjes zijn ingedeeld!

Je kan de groepen op deze manier puur willekeurig indelen, maar je kan evengoed stiekem op voorhand naar de schoenen van de kinderen kijken. Op die manier kan je de kinderen die je om één of andere reden liever wel of niet samen in een groep hebt onopvallend samen zetten of splitsen.

Het uitvoeren van de opdrachten en ontcijferen van de tips

(zie ook verder: 'De opdrachten: de uitleg, tips en talige interactiemogelijkheden', het blad met de opdrachtenkaartjes en 'De tips: een voorbeeld')

Vraag in je groepje nog eens goed of iedereen weet wat ze moeten doen. Laat een kind het nog eens uitleggen. Laat de kinderen ook ontdekken dat er een touw met opdrachten per groep is.

Maar hoe weten we welke onze opdrachten zijn? Kunnen jullie eraan?

We moeten de opdrachten één per één uitvoeren met iedereen van ons groepje samen. Wie gaat het eerste kaartje van het touw halen? Hoe ga je dat doen?

Lees de opdracht maar goed luid voor.

Dus... wat moeten jullie doen? Wat hebben jullie daarvoor nodig?

Zorg ervoor dat iedereen de opdracht goed begrijpt: laat de kinderen telkens de opdrachtenkaartjes lezen. Eventueel lees je de opdracht zelf nog eens voor. Geef de kinderen het nodige materiaal en laat hen nog eens voor de hele groep verduidelijken wat ze moeten doen. Help hen hierbij wanneer nodig. Laat telkens een kind de opdracht voordoen of doe dit zelf, terwijl je verwoordt wat er van hen verwacht wordt. Verwoord tijdens de uitvoering van de opdrachten ook wat je doet en/of waarom je iets doet. Motiveer de kinderen tijdens het spel om elkaar aan te moedigen en tips te geven. Zie ook verder 'De opdrachten: uitleg, tips en interactiemogelijkheden'.

Tip: Een opdracht aanpassen kan altijd: als je iets te moeilijk/gemakkelijk vindt, als de kinderen pas een gelijkaardige opdracht tijdens een anders spel uitgevoerd hebben, als je zelf nog een leuke opdracht weet die goed in het spel past... Maar: vergeet dan niet te kijken of je ook iets moet veranderen op de opdrachtenkaartjes voor de kinderen!

Na het goed uitvoeren van een activiteit geef je de kinderen een puzzelstuk dat ze goed moeten bewaren. Als je in de loop van het spel merkt dat je niet genoeg tijd meer over hebt om alle opdrachten te laten uitvoeren, kan je de kinderen bij bepaalde opdrachten twee tips geven.

Wanneer de kinderen alle opdrachten uitgevoerd hebben en alle puzzelstukken verzameld hebben, ga je met hen op een rustig plaatsje zitten. Leg alle tips voor iedereen goed zichtbaar op de grond of op een tafel.



Jullie hebben nu alle tips verzameld, maar nu weten we nog niet waar de plaaggeest ons vieruurtje verstopt heeft. Ik heb wel honger en jullie? Hoe gaan we nu weten waar ons vieruurtje ligt?

Kijk goed naar de stukjes. Welke stukjes zouden er in elkaar kunnen passen? Klopt dat met de woorden? Is dat een goede zin? Begrijp je dat?
Nee, kijk: waarom past dat stukje niet? Ja, dat heeft een ronde kant en dat daar een puntje. Die passen niet in elkaar.
Wat voor stukje moet je hier zoeken?

Weten jullie nu waar het ligt? Waarom niet? Hoe komen we de plaats dan wel te weten? Ja, we moeten de oplossing van de tips van de andere groepen erbij nemen en dan moeten we samen met hen zoeken.

Wanneer alle groepjes hun tips in elkaar gepuzzeld hebben, breng je iedereen samen.

Welke zinnen hebben jullie gevonden? Heeft er iemand een idee van waar het vieruurtje kan liggen? Waarom denk je dat?
Welke magische sleutel bedoelt de plaaggeest? Wie zijn de dinosauriërs van op tv? Als ze de sleutel opgegeten hebben, waar is hij dan?
Denk jij dat het vieruurtje in de wc's verstopt is? Waarom? Denken jullie dat ook? Dan moeten we eens gaan kijken.

Kijk eens goed rond, ziet iemand ons vieruurtje? Wat stond er weer in die ene zin?

Afsluiter: het vieruurtje

Als de kinderen het vieruurtje teruggevonden hebben, eet en drink je het met iedereen samen op. Zorg ervoor dat de kinderen hierbij met elkaar kunnen praten, laat hen bijvoorbeeld in groepjes zitten. Ga er zelf ook tussen zitten en knoop gesprekjes met hen aan over de voorbije activiteit, ga in op de onderwerpen waarover ze praten.

Is het lekker?
Vond je het moeilijk om het vieruurtje terug te vinden?
Vond je het een leuk spel?
Welke opdracht vond je het leukste/moeilijkste? Waarom?



Voorbeeld

Dag kinderen,

Ik ben een plaaggeest. Ik hou niet van kinderen, maar ik vind het wel leuk om jullie te plagen! Ik heb jullie vieruurtje verstopt. Natuurlijk heb ik eerst zelf een beetje gegeten! Als jullie het willen vinden, dan moet je goed rondkijken in het lokaal en alle opdrachten uitvoeren zoals ik wil. De opdrachten hangen boven jullie hoofden. Jullie verdelen je in drie groepen. Elke groep voert de opdrachten uit. Jullie animatoren (of schrijf hier jullie namen) zullen mij moeten helpen. Zij vinden tips. Die mogen zij pas aan jullie geven als jullie de opdrachten goed hebben uitgevoerd. Voor elke opdracht die je goed uitvoert, krijgen jullie een tip. Met alle tips samen kan je de plaats vinden waar jullie vieruurtje ligt.

Plagerige groetjes,
Grebbeel, de Plaaggeest

Deze brief vinden jullie hierachter omgezet in geheimschrift. Op de plaats waar jullie namen moeten komen en waar je de verstopplaats van de tips nog moet invullen moet invullen staan puntjes. Jullie namen en de verstopplaats moet je zelf toevoegen. Je vindt er ook de code voor de oplossing van dat geheimschrift bij.

Verderop vind je nog suggesties voor andere soorten geheimschrift.

Tips bij de brief

Om alle kinderen te betrekken bij het ontcijferen van de brief, kan je de brief in een aantal verschillende delen knippen. Maak evenveel briefjes met de code voor de oplossing van het geheimschrift. De kinderen kunnen dan in kleinere groepjes samenwerken.

Maak de mysterieuze brief aantrekkelijk: schrijf/teken hem op mooi (gekleurd) papier, maak er wat drank- of koekplekken op (Grebbeel heeft de brief immers geschreven tijdens het oppeuzelen van het vieruurtje), zet er een aantal tekeningen tussen (dit is ook leuker voor de kinderen die nog niet (goed) kunnen lezen), rol hem op met een koordje errond...

Zorg ervoor dat de woorden en zinnen steeds duidelijk zijn na het ontcijferen van de brief: laat voldoende plaats tussen de woorden en gebruik leestekens in het geheimschrift (of bedenk daar ook een teken voor).



A 5 ~ 5 7 8 9 10 11 12,
 13 14 15 16 17 18 → 19 20 ~ ~ 21 22 * 23,
 24 25 26 27 28 29 30 31 32
 33 34 35 36 37, 38 39 40 41 42 43 44
 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54
 55 → 56 ~ 57 !

58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68
 69 70 71 72 → 73 . 74 75 76 77 78
 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89
 90 91 92 93 ~ 94 ~ 95 ~ 96 !

97 98 99 100 101 102 103 104 105
 106 107 108 109 110 111 112, 113 114 115
 116 ~ 117 118 119 120 121 122 123 124
 125 126 127 128 129 130 131

* → 132 133 134 135 136 137 138 139 140
 141 142 143 144 145 146 147 148 149

* → 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159

↑○□○△○◇ 〰〰〰〰〰〰. ↑○□○△○◇
 〰〰〰〰〰〰〰〰 ↑○△ 〰 3 ~〰〰〰→〰〰.
 〰〰〰〰 ~〰〰〰〰→ 〰〰〰〰〰〰 △〰
 〰→△〰〰〰〰〰〰〰〰 〰〰〰〰.
 ☆〰〰〰〰〰 〰〰〰〰 〰〰〰〰〰〰〰 〰〰〰〰→〰〰.
 ☆〰〰〰〰 〰〰〰〰〰〰〰
 〰〰〰〰→☆. △〰〰 〰〰〰〰〰 ☆〰〰〰→〰☆
 〰〰〰〰 ↑○□○△○◇ ~〰〰〰〰〰 〰〰☆
 ↑○□○△○◇ △〰 〰→△〰〰〰〰〰〰〰〰
 ~〰〰〰〰 〰〰〰〰〰〰〰 〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰. 〰〰〰〰〰〰〰
 〰〰〰〰〰 〰〰〰〰〰 〰→△〰〰〰〰〰〰〰〰 〰〰〰〰〰〰〰〰〰
 ↑○□○△○◇ 〰〰〰〰〰 〰〰〰〰〰〰〰. 〰〰〰〰 〰〰〰〰〰〰
 〰〰〰〰〰→☆ ☆〰〰〰〰〰 〰〰〰〰 〰〰 △〰
 →〰〰〰〰〰☆ 〰〰〰〰〰〰〰 〰〰〰〰〰 ↑○□○△○◇
 4- 〰〰〰〰〰〰〰 〰〰〰〰〰〰.
 →〰〰〰〰〰〰〰〰 ~〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰☆,
 ~〰〰〰〰〰〰〰, △〰 →〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰

 = a
 = b
 = c
 = d
 = e
 = f
 = g
 = h
 = i
 = j
 = k
 = l
 = m

 = n
 = o
 = p
 = q
 = r
 = s
 = t
 = u
 = v
 = w
 = x
 = y
 = z

In het Ibo (Initiatief Buitenschoolse Opvang) waar deze activiteit is uitgetoetst, hadden we de verdwenen dingen (in dit geval de cd-speler en de ballen) hoog in een materiaalkast aan de ingang verstopt. De sleutel van die kast werd in de doos van de videocassette over dinosauriërs gestoken. De kinderen hadden die film kort ervoor gezien.

Dit zouden de drie zinnen voor deze activiteit kunnen zijn:

De dinosauriërs van op de tv hebben de sleutel opgegeten.
Met deze magische sleutel moeten jullie naar de ingang gaan.
Het lekkere vieruurtje en jullie drankjes liggen hoog en droog.

Schrijf elke zin op een andere kleur papier. Knip elke zin in 10 puzzelstukjes. Elk groepje krijgt na het uitvoeren van een opdracht een stukje. Elk groepje kan op het einde één zin vormen (meng de kleuren dus niet).

Tip: Voor oudere kinderen kan je de zinnen per woord verknippen (je moet dan wel zorgen dat je per opdracht een woord hebt, dus 10 woorden), zodat zij zich ook op de taal kunnen baseren om een zin te maken. Voor jongere kinderen is dit te moeilijk.

Geheimschrift

Er bestaan allerlei soorten geheimschrift of codetaal. Een aantal mogelijkheden:

Verzin voor elke letter een teken (bijvoorbeeld: A = m, B = s, C = \, M = t, S = H...)

Geef elke letter een nummer (bijvoorbeeld: A = 1, B = 2, C = 3 ... of iets minder doorzichtig: O = 1, P = 2, Z = 12, A = 13, B = 14... of gewoon willekeurig)

Gebruik voor elke letter een letter uit het Grieks, Russische... alfabet Je kan morsetekens gebruiken. De volgende website is daar heel handig voor:

<http://www.scoutquest.com/nl/scout/tech/morse/morse.shtml>

Deze website geeft je het morse-alfabet en je kan er zelfs je tekst in een handomdraai in morse laten vertalen! Handig voor als je niet veel tijd hebt.

Je vindt ook allerlei mogelijke geheimschriften en voorbeelden van codetalen op: <http://www.jeugdwerknet.be> – klik op 'spelensite' en dan op 'geheimschriften'.

Laat je inspiratie de vrije loop!

Leuke tips voor geheimschrift vind je bijvoorbeeld in het boek *Spel in beweging*, samengesteld door Co Velthuis, Maarn: Landelijke Dienst voor Beweging, Rekreatie en Spel (BRES), 1992.

1. Nagel aan touwtje

Zet de beker op de grond.

De kinderen binden om de beurt het touw rond hun middel. Het touw wordt zo rond hun middel geknoopt dat ze een staartje krijgen met een nagel eraan. Die nagel hangt zo'n 5 cm boven de beker. Het kind dat aan de beurt is gaat boven de beker staan, de benen lichtjes open, zodat het touwtje boven de beker hangt. Het kind mag het touw niet aanraken. Om de nagel in de beker te krijgen buigen de kinderen door de knieën. Ze moeten dit zachtjes doen, anders bengelt het touw te hard en kunnen ze niet meer mikken. Het kind met het touw rond zijn middel moet door de benen kijken om te kunnen mikken. De andere kinderen kunnen natuurlijk aanwijzingen geven. Moedig hen hiertoe aan.

Tip: Hoe nauwer de opening van de beker, hoe moeilijker het wordt om de nagel er in te krijgen. Neem voor jongere kinderen een iets bredere beker, voor oudere kinderen bijvoorbeeld een glas.

Interactiemogelijkheden

Ik bind het touwtje om je middel.

Zet jij de beker al op de grond?

Helpen jullie Sheherazade? Zeg wat ze moet doen, want ze kan het zelf niet zo goed zien. Moet ze nog een beetje dieper gaan? Moet ze meer naar rechts?

Voorzichtig lager gaan! Niet te snel! En niet te veel wiebelen!

Vind je het moeilijk om de nagel erin te krijgen?

Wil je het nog eens proberen met een groter potje? Dan wordt het een beetje gemakkelijker.

2. Waterballon doorgeven

De kinderen gaan in een kring staan (of in een halve cirkel als het een klein groepje is). Ga zelf tussen de kinderen staan en doe voor wat ze met de ballon moeten doen, terwijl je het nog een keer uitlegt. De kinderen zullen het ook leuk vinden als jij dit doet.

Steek de ballon langs je linkermouw in je T-shirt/trui en haal hem er via je borst, langs je rechtermouw, terug uit zonder dat hij tussendoor op de grond valt (en natuurlijk ook zonder dat je hem kapot knijpt!). Als de ballon op de grond valt, moet het kind waarbij de ballon op de grond viel, herbeginnen.

Tip: De ballon mag niet groot opgeblazen zijn, anders krijg je hem niet door de mouwen van de T-shirts van de kinderen.

Zorg voor reservekleden voor het geval er toch een ballon springt onder/over de kleren van een kind.

Als je niet wil riskeren dat er een kind nat wordt, kan je de ballon ook door een appelsien vervangen.

Interactiemogelijkheden

Ik geef de ballon door: door mijn linkermouw, over mijn borst, door mijn rechtermouw.

Heel voorzichtig zijn! Niet te hard op de ballon duwen, maar hem wel goed vasthouden. Laat hem niet vallen!

Zachtjes door je mouw schuiven... ja, je bent er bijna!

3. Eilandjes

De kinderen krijgen met hun groepje een aantal stukken karton. Je geeft minder stukken karton dan er kinderen in het groepje zitten. Aan een groepje van vijf kinderen geef je vier stukken, aan een groepje van acht kinderen geef je er zes.

De kinderen gaan aan de ene kant van het lokaal staan. Ze moeten nu samen aan de overkant van het lokaal geraken zonder de grond te raken. Ze mogen enkel op het karton stappen. De kinderen zoeken zelf een strategie en helpen elkaar, zodat er niemand van het karton valt en de grond raakt.

Wanneer een kind met een voet (of hand) de grond raakt, wordt hij 'gewond'. Raakt een kind met een voet de grond dan mag hij nog maar



op één been staan (dit been mag wel afgewisseld worden met zijn andere been, anders is het te vermoeiend). Raakt een kind met een hand de grond, dan mag hij die arm niet meer gebruiken. Hij kan er dus bijvoorbeeld geen andere kinderen mee helpen. Je kan de gewonde ledematen aanduiden door er bijvoorbeeld een stukje stof (een blinddoek) rond te binden.

Benadruk dat de kinderen elkaar goed moeten helpen en vasthouden en dat ze elkaar niet mogen duwen, want dat niemand van het karton mag vallen.

Als extra moeilijkheid kan je inbouwen dat je een stuk karton dat niemand aanraakt mag wegnemen. Zo moeten de kinderen goed opletten dat ze er geen verliezen. Want hoe minder stukken karton ze hebben, hoe dichter ze op elkaar moeten gaan staan en hoe moeilijker het wordt om hun evenwicht te bewaren!

De tactiek om naar de overkant te geraken: Het eerste stuk karton wordt op de grond gelegd en een kind gaat erop staan. Het kind legt het volgende stuk karton op de grond voor het eerste stuk en gaat vervolgens daar op staan. Het tweede kind gaat op het eerste stuk karton staan. Zo wordt er doorgeschoven. Er zijn niet genoeg stukken karton voor iedereen: er moeten kinderen samen op 1 stuk karton staan en elkaar in evenwicht houden. Wanneer er geen lege stukken karton meer zijn, moeten de achterste kinderen meer naar voor schuiven (dus dichter bij elkaar gaan staan) en het achterste stuk karton naar voor doorgeven. Het eerste kind kan dit dan weer vooraan leggen en iedereen kan doorschuiven.

Tip: Je kan dit spelletje ook inkleden op de volgende manier (je moet dan wel het karton in de vorm van bootjes knippen en een grote boot uitknippen en op een omgekeerde tafel – die zo een boot wordt - kleven). Let op! Deze inkleding kan het spel ook moeilijker maken en gebruik je dus best niet voor jongere kinderen. De kinderen vertrekken aan de ene kant van het lokaal van op een tafel met een boot erop geplakt. De kinderen varen in een bootje op zee, maar plots wordt hun bootje lek. Ze zien aan de overkant van het lokaal wel een stukje land/een stad. Daar moeten ze naartoe proberen te geraken. Maar de kinderen mogen niet in het water komen, want in de zee zitten gevaarlijke haaien. Gelukkig liggen er in de boot een aantal kleine bootjes. Daarmee kunnen de kinderen naar de overkant varen. Iedereen moet samen aan de overkant geraken. Ze moeten elkaar dus helpen om samen op de bootjes te gaan staan en de bootjes door te geven. Op de bootjes moet telkens een voet staan. Wanneer een bootje leeg is, kan het opgegeten worden door de haaien en moeten de kinderen verder met een bootje minder. Als hun been of arm op de grond komt, wordt die ook opgegeten door een haai.

Je kan dit spelletje ook met stoelen i.p.v. met stukken karton spelen. De kinderen moeten dan op stoelen gaan staan, stoelen doorgeven en ze mogen er niet afvallen. Gebruik hiervoor wel enkel stevige stoelen die tegen een stootje kunnen en speel deze variant niet met te wilde kinderen.

Interactiemogelijkheden

Spreek samen goed af hoe je naar de overkant wil proberen geraken. Wie heeft er een idee?

Denken jullie dat dat gaat lukken? Heb je een ander idee? Je moet er goed voor zorgen dat er geen handen of voeten op de grond komen!

Leg de stukken karton niet te ver uit elkaar! Nu moet je veel te grote stappen nemen. Niet iedereen heeft zo'n lange benen als jij.

Pas op, Alexandra gaat vallen! Hou elkaar goed vast! Anders is er straks iemand een been kwijt...

4. Verhaal

Geef de kinderen een prentenboek zonder tekst. Zeg hen dat de prenten goed moeten bekijken. Ze moeten samen een verhaaltje verzinnen en de prenten moeten erbij passen. Ondersteun hen hierbij.

Interactiemogelijkheden

Wat zie je op deze prent? Wie zou dat zijn? Waar is hij? Denk je dat hij in een warm land is? Hoe zie je dat?

Waar gaat de muis naartoe? Waarom gaat hij daar naar toe?

Komt hij iemand tegen? Wat gebeurt er?

Wat staat er op dit prentje? Is hij blij of verdrietig? Waarom zou hij verdrietig zijn?



5. Voeldoos

Laat de kinderen om de beurt een hand in de doos steken (zonder in de doos te piepen) en voelen. Spreek op voorhand met de kinderen af hoeveel voorwerpen ze moeten raden, bijvoorbeeld minstens vijf. Laat eerst alle kinderen eventjes voelen zonder dat ze al iets verklappen, zodat iedereen al een eerste idee heeft van wat er in de doos zit. Laat de kinderen dan om de beurt wat langer voelen en één voorwerp raden. Als een kind niet dadelijk weet wat er in de doos zit, laat je een volgend kind aan de beurt, zodat er niemand te lang moet wachten.

Tip: zorg dat er zoveel voorwerpen in de doos zitten als er kinderen in het groepje zijn, dan heeft iedereen zeker nog een voorwerp om te voelen.

Interactiemogelijkheden

Steek je hand maar in de doos.

Wat voel je? Is het hard/zacht/rond/met hoeken/...?

Wat zou het kunnen zijn? Heb jij ook iets gevoeld dat rond en zacht is? Weet jij wat het is?

6. Wie ben ik?

Geef alle kinderen een haarband of een zweetband. Die doen ze rond hun hoofd. Steek bij ieder kind een kaartje met een ander figuur erop achter hun haarband, zodat de andere kinderen goed kunnen zien wat op het kaartje staat. De kinderen mogen enkel met 'ja' of 'nee' antwoorden op de vragen die het kind met het prentje op zijn hoofd stelt. Het spel is afgelopen als iedereen zijn figuur geraden heeft.

Tip: Als je niet voldoende haar- of zweetbanden hebt, kan je op de achterkant van elk kaartje een stukje dubbelzijdige plakband plakken. Op die manier kan je de kaartjes op de voorhoofden van de kinderen kleven.

Interactiemogelijkheden

Vergeet niet dat jullie alleen maar met 'ja' of 'nee' mogen antwoorden! Als je wil weten wie er op je kaartje staat en een vraag moet stellen mag je dus bijvoorbeeld NIET vragen: "Hoe oud is hij?", maar dan moet je bijvoorbeeld eerst vragen "Is hij oud?" of "Is hij jong?". Je mag niet vragen "Welke kleur ogen heeft hij, maar wel "Heeft hij bruine ogen?".

7. Handen- en voetschilderij

De kinderen krijgen één groot blad papier per groepje. Hierop gaan ze met hun voeten en hun handen schilderen. Zorg dat je vodden, een bak water en een handdoek bij de hand hebt, zodat de kinderen erna hun handen en voeten kunnen wassen.

De kinderen spreken eerst in groep af wat ze gaan tekenen. Om de beurt mag iemand schilderen. De overige kinderen zeggen wat dat kind zal schilderen, ze geven instructies (welke kleur, welke lijnen...). De schilder volgt die instructies op. Zorg ervoor dat elk kind eens kan schilderen en dat elk kind eens een instructie kan geven.

Tip: Hang de tekeningen nadien op in het lokaal.

Interactiemogelijkheden

Wat moeten jullie doen? Ja, jullie gaan samen één grote tekening maken. Daarom moeten jullie eerst samen beslissen wat je gaat tekenen. Wat zouden jullie willen tekenen? Vindt iedereen dat een leuk idee? Of hebben jullie nog een ander idee?

Wat gaan jullie dan best eerst tekenen?

Wie begint met tekenen? Wie gaat er zeggen wat Soufiane moet tekenen?

Ah, ja, zo'n dikke grote lijn, da's een goed begin voor een boom! En nu? Zou hij nu best een grote cirkel tekenen of beter eerst lijnen voor de takken?



8. Balletjes gooien

Ieder groepje krijgt 10 kleine balletjes (tennisballen bijvoorbeeld). Bepaal een punt waar de kinderen moeten gaan staan. Plaats een emmer op een aantal meter van dit punt. Ieder kind mag om de beurt een balletje in de emmer proberen gooien. De 10 balletjes moeten uiteindelijk allemaal in de emmer terechtkomen.

Tip: Als je geen 10 kleine balletjes hebt, laat je de kinderen met minder balletjes gooien tot ze samen tien keer een balletje in de emmer geworpen hebben.

Als je merkt dat de emmer te ver staat, zet je hem een beetje dichterbij. Als hij te dicht staat, zet je hem een beetje verder.

Interactiemogelijkheden

Zet de emmer maar daar (duidelijk tonen waar). Jullie komen allemaal hier staan.

Om goed te gooien kan je je hand zo houden dat het balletje in je hand ligt (toon dit). En dan gooi je het balletje zachtjes met een boogje weg. Kijk, zo!

Nog een beetje harder gooien, Yassin. Het balletje was er bijna in!

Denk je niet dat het gemakkelijker gaat als je je arm een beetje meer beweegt?

9. Proeven

Alle kinderen krijgen een blinddoek om. Geef elk kind een lepeltje met een beetje ketchup, honing, pompelmoes... erop. Zeg hen dat ze pas mogen proeven als jij het zegt en dat ze nog niet mogen raden. Als alle kinderen geproefd hebben, laat je hen met elkaar overleggen wat het is. Als ze het allemaal eens zijn, zeg je hen of het juist is of niet. Als het niet juist is mogen ze nog eens proeven en overleggen. Laat de kinderen bijvoorbeeld vier of vijf dingen proeven, waarvan ze er drie moeten raden.

Interactiemogelijkheden

Ik ga een beetje eten op een lepeltje doen. Dat mogen jullie proeven. Steek het lepeltje maar in je mond.

Wat proef je? Je trekt zo'n gek gezicht? Vind je het niet lekker? Waarom niet? Is het zoet/zout/zuur/bitter? Vind je dit wel lekker?...

Wanneer de kinderen niet weten wat het is, stel je vragen om hen in de goede richting te sturen: Proef nog een beetje. Denk je dat het iets is dat je op je boterhammen eet? Of eet je het bij frietjes? Je kan er ook eens aan ruiken. Misschien herken je de geur? Als je moet kiezen tussen mayonaise of ketchup, wat zou je dan zeggen?

10. Lepelkoers

Alle kinderen staan aan de ene kant van het lokaal. Om de beurt nemen ze de steel van de lepel in hun mond. De knikker leg je in de lepel. Zo stapt het eerste kind voorzichtig naar de overkant van het lokaal. Als hij aan de overkant is aangekomen, mag hij de lepel en knikker uit zijn mond nemen en terug lopen. Het volgende kind mag dan vertrekken.

Als de knikker uit de lepel valt of het kind de lepel te veel met zijn handen vastneemt, moet hij terug van in het begin vertrekken.

Interactiemogelijkheden

Steek de lepel in je mond. Leg de knikker erin. Goed je lippen op elkaar houden! Je kan ook op de lepel bijten, zodat hij niet valt.

Zachtjes stappen! Ja, zo.

Je bent er! Nu snel teruglopen en de lepel doorgeven! Hou je klaar, Youssra!





Nagel aan een touwtje

Bind een touw met een nagel eraan rond je middel. Zet een beker op de grond. Ga er met je benen open boven staan. Buig door je knieën en probeer zo de nagel in de beker te krijgen. Je moet je handen op je rug houden!

Waterballon doorgeven

Neem een ballon gevuld met water. Ga allemaal in een kring staan. Steek de ballon in je linkermouw en haal hem er langs je rechtermouw weer uit. Geef de ballon dan aan het volgende kind in de kring. De ballon mag niet op de grond vallen! Als de ballon op de grond valt, moet het kind dat hem heeft laten vallen opnieuw beginnen.

Eilandjes

Jullie krijgen een aantal stukken karton. Je mag enkel op het karton staan (dus niet op de grond!). Zo moeten jullie met de hele groep samen naar de andere kant van het lokaal stappen. Als er een voet (of hand) naast het karton komt, moeten jullie opnieuw beginnen. Jullie moeten elkaar goed helpen!

Verhaal

Jullie krijgen een aantal prenten. Verzin samen een leuk verhaal. De prenten moeten bij het verhaal passen!

Voeldoos

Steek je hand in de doos. Voel goed en raad wat er in zit!

Wie ben ik?

Iedereen van jullie groep doet een haarband om. Je krijgt een kaartje met een persoon erop. Dat kaartje steekt iemand achter je haarband, zodat de anderen kinderen het kunnen zien, maar jij niet. Je mag je eigen kaartje dus niet zien! Stel aan de andere kinderen in je groep vragen over wie er op je prentje staat. De andere kinderen mogen alleen 'ja' of 'nee' zeggen.

Handen- en voetschilderij

Jullie krijgen een groot blad papier en verf. Maak met de hele groep 1 mooie tekening. Jullie mogen enkel je handen en voeten gebruiken! (dus geen verfborstels!) Spreek eerst af wat jullie gaan tekenen. Dan begint er iemand met tekenen en de anderen zeggen wat hij moet tekenen. Dan tekent iemand anders en zeggen de anderen wat hij moet tekenen. Iedereen tekent en iedereen zegt eens wat er getekend moet worden!

Balletjes gooien

Jullie krijgen een aantal balletjes. Je moet met je groep samen 10 keer een balletje in een emmer gooien.

Proeven

Doe allemaal een blinddoek aan. Jullie zullen een aantal dingen proeven. Raad wat je eet!

Lepelkoers

Jullie krijgen een knikker en een lepel. Ga allemaal aan één kant van het lokaal staan. De eerste van de groep steekt de steel van de lepel in zijn mond. Leg de knikker in de lepel. Loop zo tot aan de andere kant van het lokaal zonder dat de knikker valt. Als de knikker valt moet je opnieuw beginnen! Als je aan de andere kant van het lokaal bent, mag je de lepel uit je mond nemen en terug naar de andere kinderen van je groep lopen. Dan vertrekt het volgende kind van jullie groep.

Stadsspel

TREK JE TALIGE SCHOENEN AAN!

Activiteit

De kinderen leren het centrum van Brussel beter kennen en leren allerlei weetjes. Ze moeten zelf hun weg zoeken en ondertussen krijgen ze een aantal doe-opdrachten. De kinderen moeten af en toe mensen van op straat aanspreken.

Duur

Twee tot drie uur

Je kan de tocht verlengen of verkorten door de weg aan te passen of door vragen en opdrachten bij te voegen of weg te laten.

Leeftijd

Van 8 tot 12 jaar.

Groepsgrootte

Van kleine tot grote groepen - grote groepen worden opgesplitst.

Aantal animatoren

Eén animator per (ongeveer) tien kinderen.

Ruimte

Dit spel wordt in het stadscentrum gespeeld, rond de Grote Markt.

Vorbereiding

De vragen-en opdrachtenkaartjes lezen en kopiëren (en eventueel bijverzinnen).

Het nodige materiaal klaarleggen.

Eventueel een stadslegende opzoeken.

Materiaal

Vragen- en opdrachtenkaartjes.

Een envelop per vragenkaartje.

Een zakje (of grote envelop) voor de andere opdrachten.

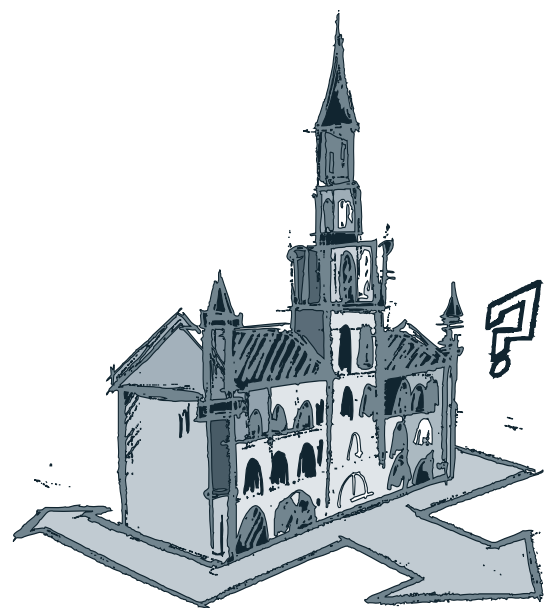
Een fototoestel met filmrolletje of wegwerpcamera per groep.

Papier en schrijfgerei.

Stratenplannetje(s) van Brussel.

Voor de opdrachten.

Een fotopotje per groep.



Blinddoeken.
Kaartspelen.
Materiaal dat je nodig hebt voor opdrachten die je bijverzint.

Talige mogelijkheden

Gesprekjes over Brussel.
Lezen van de vragen en opdrachten.
Overleg tussen de kinderen over de vragen en opdrachten.
Gesprekjes met mensen op straat.
De kans om zowel in het Nederlands als in andere talen met mensen te praten.

Vorbereiding

Lees alle vragen en opdrachten eens door. Kijk of je ze allemaal geschikt vindt voor je groep, anders laat je er enkele uit. Je kan er eventueel ook zelf bijverzinnen.

Kopieer de vragen en opdrachtenkaartjes.

Steek elke vraag in een aparte envelop en nummer deze (de eerste vraag in envelop 1, de tweede vraag in envelop 2...).

Steek alle tekenopdrachten samen in een zakje, alle uitbeeldopdrachten in een ander zakje en alle doe-opdrachten in een derde zakje.

Koop een filmrolletje (als je voldoende fototoestellen hebt) of wegwerpcamera per groepje.

Verzamel het materiaal dat je voor de opdrachten nodig hebt.

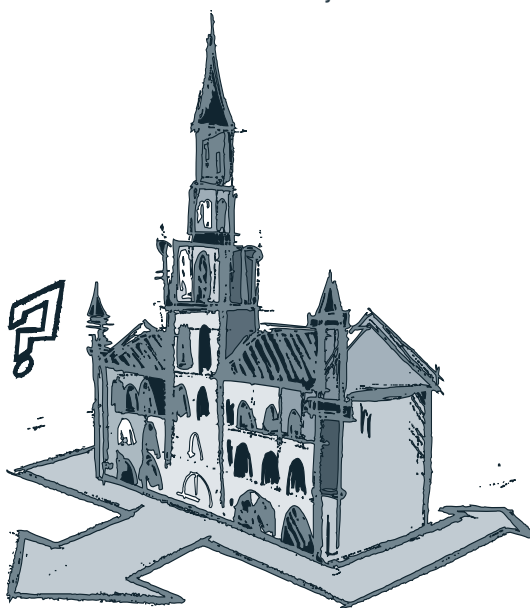
Opwarmertje

Maak de kinderen nieuwsgierig om meer te weten te komen over Brussel.
Vraag eerst hoe goed ze hun eigen buurt kennen. Weten ze er iets over? Kunnen ze er iets leuks/interessants over vertellen?
Vertel daarna bijvoorbeeld een stadslegende of een weetje. Stel hen enkele vragen over dingen die ze op tocht gaan ontdekken.

Tip: Op de volgende website vind je een aantal legendes die zich in Brussel afspelen:
<http://www.legendesvlaamsbrabant.homestead.com/Brussel.html>
Via de site <http://www.vgc.be/didmat/ogenblikken> kom je ook meer te weten over Brussel.

Variant: Je kan natuurlijk ook een gelijkaardig spel spelen in de buurt van jullie kinderwerking of er onderweg naar de Grote Markt een aantal vragen over jullie buurt insteken.

Wonen jullie allemaal hier in de buurt? Heeft deze wijk een naam?
Vinden jullie dit een leuke buurt?
Heb je hier al eens iets speciaal meegemaakt?
Kan je ons iets interessants vertellen? Over iets dat hier te zien is,



bijvoorbeeld?

Zeg, en kennen jullie Manneke Pis? Weten jullie ook vanwaar hij komt?

Weten jullie dat Jeanneke Pis ook bestaat? Hoe zou zij eruit zien?

Vertel hen dat ze dat nu allemaal gaan uitzoeken. Neem al het nodige materiaal (de vragen- en opdrachtenkaartjes, fototoestellen, papier en schrijfgierief...) mee.

Wanneer je met een grote groep kinderen en meerdere animatoren bent, kan je de groep best splitsen. Ideaal zijn groepjes van een zestal kinderen, liefst niet meer dan tien. De kinderen moeten samen opdrachten uitvoeren en de weg zoeken. Hoe groter de groep kinderen, hoe moeilijker het zal zijn om iedereen erbij te betrekken.

Op verkenning in Brussel-centrum

Laat de kinderen tijdens de tocht zoveel mogelijk het woord voeren in de taal die hun (en hun gesprekspartners) het gemakkelijkste ligt.

Spoor hen aan om bij de vragen en opdrachten zoveel mogelijk de hulp van andere mensen te vragen (voor een aantal opdrachten zullen ze niet anders kunnen). De kinderen doen dit in het Nederlands of in het Frans of in hun eigen taal, afhankelijk van de taal die de persoon aan wie ze iets vragen spreekt.

Ga met de groep naar Brussel-centrum. De Grote Markt is het vertrekpunt van deze verkenningstocht.

Tip: Maak voor je vertrekt duidelijke afspraken met de kinderen, bijvoorbeeld over een straat oversteken, niet lopen, samenwerken...

Maak ook afspraken over het aanspreken van mensen. Dat de kinderen uitleggen wie ze zijn, dat ze een spel spelen, dat ze hulp nodig hebben, dat ze 'dank je wel' zeggen...

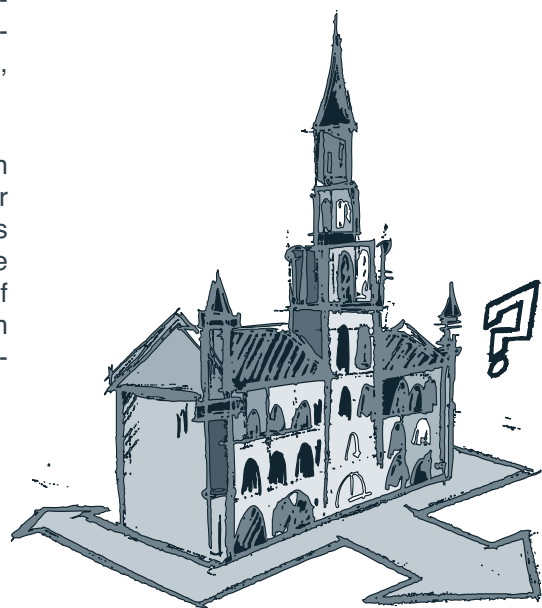
Variatie: Als het voor jullie gemakkelijker is om een ander vertrekpunt te kiezen, kan je dat natuurlijk doen. Steek de vragen dan in een andere volgorde dan hier beschreven en/of verzin er zelf nog enkele bij.

Als je met twee groepen op stap gaat, dan laat je de tweede groep de tocht in omgekeerde richting doen. Als je nog met een derde groep op stap gaat, dan vertrekken zij ergens midden in de tocht, zodat er minder kans is dat een andere groep ze inhaalt.

Ga met je groep op de toeristische dienst in Brussel (Grote Markt) een aantal stadsplannetjes halen.

Je hebt voor de kinderen een aantal vragen bij die ze moeten oplossen. Die vragen zitten in enveloppen (toon hen de enveloppen wanneer je dit uitlegt). Ze krijgen die enveloppen niet allemaal samen, maar één voor één (ze zijn in de juiste volgorde genummerd).

In elke envelop zit een vraag. Door het lezen van de vraag weten de kinderen waar ze naartoe moeten. De vragen gaan altijd over een bepaalde plaats in Brussel-centrum. Ze moeten op die plaats een antwoord op de vraag geven. Ze zoeken ter plaatse het juiste antwoord of ze polsen onderweg (of ter plaatse) voorbijgangers of zij het antwoord weten. De vragen vind je achteraan bij 'Vragen om de weg te bepalen'. Zie ook 'Wegbeschrijving: antwoorden en interactiemogelijkheden.'



Onderweg naar die plaats krijgen ze nog andere, kleine opdrachten. Iedereen van de groep krijgt eens een tekenopdracht (iets tekenen dat de anderen moeten raden) of een uitbeeldopdracht (iets uitbeelden dat de anderen moeten raden) - zie achteraan 'Opdrachten voor tussendoor'.

Onderweg zijn er ook nog doe-opdrachten. Sommige van die opdrachten kunnen onmiddellijk uitgevoerd worden, anderen moeten doorheen de hele tocht uitgevoerd worden - zie achteraan 'Opdrachten over heel de tocht gespreid' en 'Doe-opdrachten'.

Bij 'Extra vragen over Brussel' vind je nog wat vragen over zaken buiten Brussel-centrum. Eventueel kan je hen die vragen tussendoor laten beantwoorden of als 'strafvragen' laten oplossen wanneer ze een verkeerd antwoord geven of een opdracht niet goed uitvoeren.

Achteraan vind je de vragen en opdrachten op kaartjes. Hieronder vind je de wegbeschrijving, de antwoorden op de vragen en extra uitleg bij de opdrachten.

Afsluiter

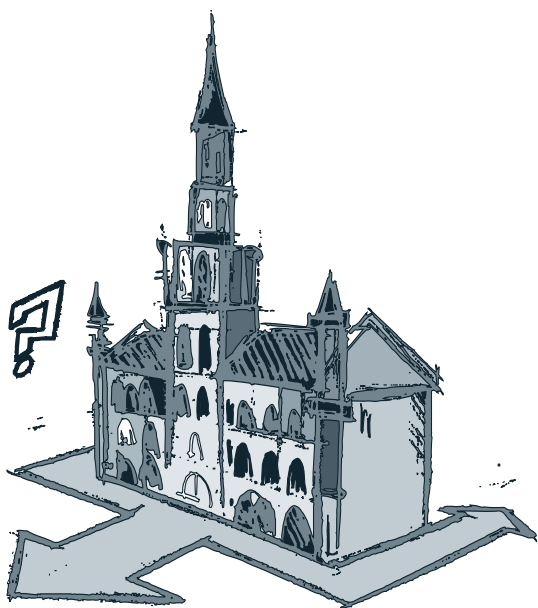
Eens bij het Centraal Station (of een ander metro-station) aangekomen en de vraag daar opgelost, is de tocht ten einde. Keer met de kinderen terug naar huis en laat hun indrukken over het spel en Brussel de vrije loop.

Vind jij Brussel een leuke/mooie/... stad?

Wat vond je het leukst?

Zijn jullie moe?

Weet je nog die meneer aan wie jullie de weg gevraagd hebben? Hij kon toch goed vertellen hé.



Wegbeschrijving

De tocht gaat:

van de Grote Markt naar de Anspachlaan (de Beurs en de Ancienne Belgique)

van de Beurs naar Manneke Pis

eventueel kan je daar in de buurt naar een overblijfsel van de stadsmuur gaan kijken (de Eikestraat in, dan eerste straat rechts)

en terug naar de Grote Markt

naar Theater Toone (in de Schuddeveldgang - zijstraatje van de Grasmarkt en van het de Kleine Beenhouwersstraat)

via de Beenhouwersstraat en Jeanneke Pis naar de Muntschouwburg

van de Muntschouwburg naar (eventueel via de Konings- en Koninginnegalerij) naar de Sint-Michielskathedraal

en tot slot naar het Centraal station.

Antwoorden en interactiemogelijkheden

1. Teken het Brusselse wapenschild.

De eerste envelop krijgen ze op de Grote Markt. De kinderen mogen hem open doen en de vraag lezen, zodat iedereen die kan horen.

Dit is te vinden op het stadhuis op de Grote Markt. Het is een tekening van Sint-Michiel die de draak verslaat. Hij is al van in het begin de patroonheilige van Brussel. Hieronder vind je twee versies van dit wapenschild.



Wat is dat een wapenschild? Dat is zoals een vlag. Elk land heeft een vlag en elke grote stad ook.

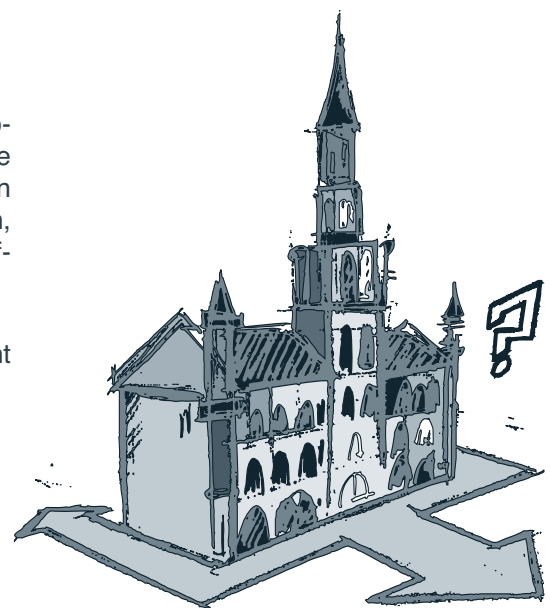
Waar zouden we dat vinden? Kijk eens goed rond of je zo niets ziet.

Als je het niet vindt, kan je het ook gaan vragen.

2. Hoe heet het bekende gebouw in Brussel-centrum waar veel (muziek)optredens zijn?

Als de kinderen het wapenschild gevonden en overgetekend hebben, krijgen ze de tweede envelop. Laat telkens een ander kind de envelop open doen en lees de vragen zelf voor of laat ze door een goede lezer voorlezen. Wanneer er kinderen zijn die graag lezen, maar het nog niet zo goed kunnen, laat hen dan ook eens een briefje lezen, maar lees het erna zelf voor om het uit te leggen.

De Ancienne Belgique (AB), gelegen op de Anspachlaan 110 dicht bij de Beurs



Misschien moet je het eens aan die jongen vragen, of hij het weet.

Hier kan je naar muziek komen luisteren.

Kom, we gaan ook eens naar dat gebouw daar (de Beurs) kijken. Wie kent dat? Wat doen mensen daar?

Moesten jullie daar geen foto van trekken? Hoe kunnen jullie gaan staan?

3. Hoe oud is Manneke Pis?

De kinderen krijgen de derde envelop en lezen de vraag.

Aha, wie kent Manneke Pis? Hoe ziet hij eruit?

Waar vinden we hem?

Kan jij de weg tonen?

Manneke Pis is te vinden op de hoek van de Stoofstraat en de Eikstraat. Manneke Pis is een bronzen standbeeldje dat in 1619 gemaakt werd als fonteinversiering. Daarvoor stond er een stenen beeldje. Wanneer het er voor het eerst gezet is weet niemand zeker, maar het stond er zeker in 1452.

Jeanneke Pis kan je terugvinden in een klein zijstraatje van de Beenhouwersstraat. Zij is opgericht door een restauranthouder om volk naar zijn restaurant te lokken. Er wordt beweerd dat je de ware liefde vindt, als je geld in haar fontein gooit.

Ziet het eruit zoals je gedacht had?

Waarom zouden er zoveel geldstukken liggen in het fonteintje voor Manneke Pis?

4. Welke verhalen worden er over Manneke Pis verteld?

Als de kinderen weten hoe oud Manneke Pis is, krijgen ze de vierde envelop. Hierin zit een extra vraag over Manneke Pis.

Over Manneke Pis worden verschillende verhalen verteld.

Er wordt bijvoorbeeld gezegd dat Manneke Pis een klein jongetje was dat voor de deur van een boze heks plaste en daarom in steen betoverd werd.

Een variant van dat verhaal zegt dat hij dreigde in steen betoverd te worden, maar dat een oude man een stenen beeldje in zijn plaats zette om de heks te misleiden.

Een ander verhaal vertelt dat een echtpaar geen kinderen kon krijgen. Een voorbijkomende bisschop bad voor hen en prompt verscheen er een kleine jongen. De ouders baden als dank tot de Heilige Goedele. De vader werd verliefd op Goedele, die niet op zijn avances in wilde gaan en het kind dan maar ineens vervloekte: hij zou niet meer groeien en in dezelve positie blijven staan. Hij was net aan het plassen...

Maar misschien was Manneke Pis wel het jongetje dat Brussel toen het eens belegerd werd, redde van een grote brand. De Brusselaars dachten dat ze gewonnen hadden en vierden feest, maar de vijand had als laatste daad een lont aangestoken die naar een groot kruidvat leidde. Een jongetje had dit gezien en plaste de lont uit. Dit werd gezien als een heldendaad en het jongetje kreeg een standbeeld.

Maar misschien kennen de mensen van de winkeltjes bij Manneke Pis of de toeristen die komen kijken nog wel andere verhalen? Laat de kinderen ook vertellen wat zij denken over het beeldje en over waarom het er staat.

Waarom staat Manneke Pis hier? Dat is toch een gek standbeeld, vinden jullie niet?

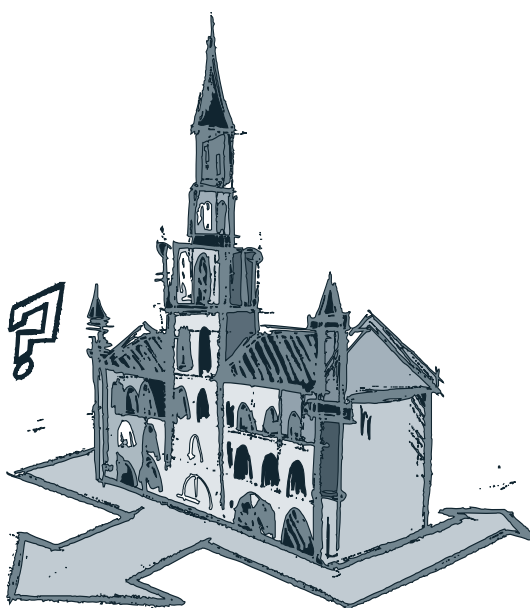
Wat vertellen de mensen? Denk je dat dat waar is?

5. Waarom stelen de mensen over het standbeeld dicht bij het stadhuis op de Grote Markt?

De kinderen krijgen envelop 5.

Dit wensbeeld in het Karel Bulsstraatje is het standbeeld van Everaert 't Serclaes. Het ligt in een overdekt stukje straat op de hoek met de Grote Markt. Er wordt gezegd dat als je hem over zijn rechterarm aait, dat een jaar lang geluk in de liefde brengt.

Geloven jullie dat dit ook gebeurt? Waarom wel/ niet?



Sommige mensen zeggen dat je ook een wens mag doen als je het standbeeld over de rechterarm aait. Willen we dat allemaal eens doen?

Wie wil er vertellen wat hij/ zij gewenst heeft?

6. Wat kan je in Theater Toone gaan bekijken?

De kinderen openen envelop 6.

Je vindt Theater Toone in de Schuddeveldgang, een zijstraatje van de Grasmarkt of via de Beenhouwersstraat in de Kleine Beenhouwersstraat. Er hangen bordjes om het aan te geven.

Theater Toone is een oud poppentheater (opgericht in 1696), bekend om zijn belangrijkste figuur, de marionnet Woltje. Je kan hier het oude theater bekijken, het museum of een theatervoorstelling.

Wie van jullie is er al eens naar een poppenkastvoorstelling geweest? Of wie heeft er al eens op school een poppenkastvoorstelling gezien?

Waarover ging het?

Welke poppen vinden jullie tof?

Welke voorstelling spelen ze hier binnenkort? Waar zou die over gaan?

7. Vraag mensen naar het bekende straatje met veel restaurants. In dat straatje verzamelen jullie acht adreskaartjes van restaurants. Op de achterkant van elk kaartje schrijven jullie de specialiteit van het restaurant. Je moet ervoor zorgen dat jullie samen minstens vijf verschillende specialiteiten hebben.

Envelop 7 geeft de kinderen een iets uitgebreidere opdracht. De groep kan zich hiervoor in paren splitsen. Maak dan wel goede afspraken met de kinderen.

Wie is er hier al eens geweest? En wat heb je toen gegeten?

Ben je al eens ergens anders op restaurant geweest? Doe je dat graag? Waarom (niet)?

Welke vijf specialiteiten hebben jullie gevonden?

En wat hebben jullie daarvan het liefst? Waarom?

8. Wie is de bekende Nederlandstalige Brusselse zanger die het liedje "In de Rue des Bouchers" zingt?

In de Beenhouwersstraat krijgen de kinderen envelop 8.

Johan Verminnen.

Hieronder vind je de tekst (als je het kent, kan je het voor de kinderen zingen).

Vraag de kinderen of ze iets van de tekst verstaan. Leg hen uit dat de zanger het in een Brussels dialect zingt.

Kennen jullie dat liedje?

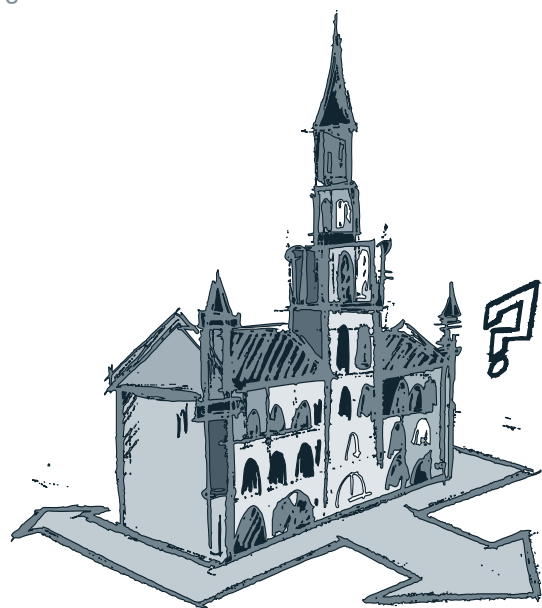
Vraag eens aan die mevrouw of ze het kent? En of ze het wil zingen?

Kennen jullie die zanger?

As ge Brussel wilt zeen leive
moede nie vuil geld oeitgeive
dô es ne côtei wô da ga nie moe geneire
goit er nen ôvend passeire
in de rue des Bouchers

't es de strôt van de studente
dei studeire op d'agente
en dei sout komt van Wemmel en van lôke
uile slechte reputôse môke
in de rue des Bouchers

't es de strôt par excellence
van dartiste zonder cense



da komt rope, da komt poeffe
da komt drinke, da komt stoeffe
in de rue des Bouchers
Ge kunt dô vanalles vinne
Russe macreaux en sardinne
fritten en moules parquéés
slôge dei Brusseleirs in uile gilei
in de rue des Bouchers

't Volk gô dô van 't ien in 't ander
van hée trekt dad is op een ander
en ze komme mè en giel kudde
de mense uile zakken oeitschudden
in de rue des Bouchers

Dô wed getapt en gezaupe
da blaift dô tot s merges aupe
en as ze de dui todroeie
den es den ôn al ont kroei
in de rue des Bouchers

© Copyright De Baets - Verminnen

9. Waar trouwden Prins Filip en Prinses Mathilde?

De kinderen kunnen al zingend envelop 9 openen.

Sint-Michiels- en Sint-Goedelekathedraal, Sint-Goedelevoorplein.

Weet er iemand hoeveel kinderen Filip en Mathilde hebben? Hoe heten (heet) die?
Wie van hen zal later de koning(in) van België worden? Weet je ook waarom?
Zouden jullie een prins of prinses willen zijn? Waarom (niet)?

10. Wat is het verste punt waar je met de metro naartoe kan gaan vanuit Centraal Station?

Stokkel. Het verste metro-station is niet datgene naarwaar de metrolijn het langste is, maar wel het station dat in afstand het verste van het Centraal Station ligt.

Hoe kunnen jullie dit te weten komen? Ja, we moeten op een plannetje kijken.
Je kan het ook gaan vragen. Misschien moeten jullie twee het gaan vragen en kijken wij ondertussen op een plannetje.

Je kan dit aan de kinderen aantonen met een stukje papier (of je kan het de kinderen aan het loket laten vragen):

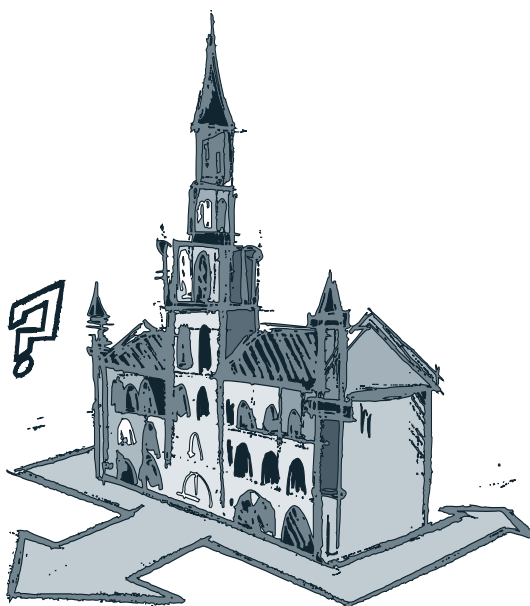
Neem een stukje papier en leg het op een plattegrond van het openbaar vervoer in Brussel (in elk metro-station verkrijgbaar).

Leg een hoek van het papier met het puntje op het bolletje dat het Centraal Station aanduidt.

Maak dan een rechte lijn naar het bolletje van de laatste metro-halte van bijvoorbeeld lijn 1B, halte Bizet. Zorg dat het ene puntje nog steeds in het bolletje van het Centraal Station ligt en dat de rand van het papier door het bolletje van Bizet gaat (alsof je een rechte lijn trekt). Dat is de afstand in vogelvlucht.

Trek op het papier een klein streepje waar het bolletje van Bizet staat. Schrijf er Bizet bij.

Laat een kind het papier verschuiven: het ene puntje moet in Centraal Station blijven liggen, maar de rand van het papier moet nu een lijn trekken naar eindstation Koning Boudewijn.



Trek een streepje tot waar dat bolletje komt. Schrijf er Koning Boudewijn bij.
Laat hetzelfde doen met de twee andere eindstations en kijk samen welk streepje het verste komt.

Kijk eens goed. Hier is een plannetje met allemaal lijnen op. Welke lijn is de metro?
Hoe weet je dat?
Tot waar kan je allemaal rijden?
Welk station is het verste, denk je? Waarom?
We gaan het eens nakijken. Ik neem een stukje papier...

Extra vragen over Brussel

Zie opdrachtkaarten p. 15

Extra uitleg en interactiemogelijkheden bij de opdrachten

Opdrachten over heel de tocht gespreid

Dit zijn drie opdrachten die de kinderen niet op een bepaalde plaats of op één moment moeten oplossen. Ze krijgen hier de hele tocht de tijd voor. Ze moeten er wel goed op letten dat ze deze opdrachten niet uit het oog verliezen. Help hen hierbij door hen er af en toe naar te vragen of hints in die richting te geven.

Tip: Je kan ook per opdracht een aantal kinderen verantwoordelijk maken. Dat betekent niet dat zij die opdracht alleen moeten uitvoeren, maar wel dat ze de andere kinderen ermee moeten aan doen denken en aansporen om die opdracht uit te voeren.

1. Kijk onderweg goed rond. Noem twee dingen die veel toeristen kopen.

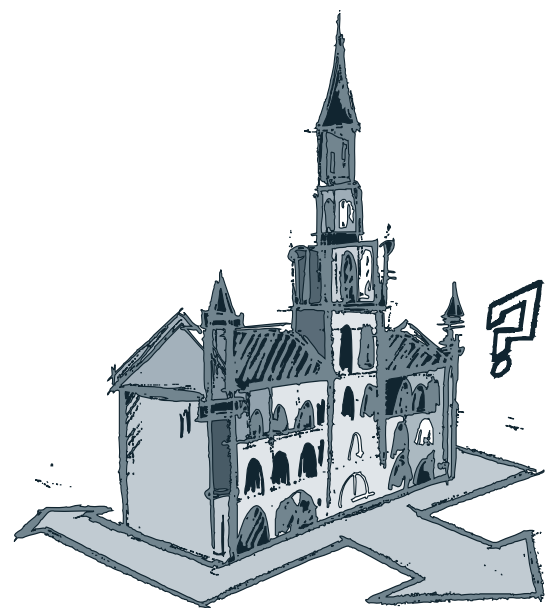
Heb je al eens goed gekeken naar wat de toeristen hier kopen?
Eten jullie dat zelf ook graag?
Vinden je dat mooi? Zou je het zelf ook kopen?
Wat zou jij kopen als je een toerist was in Brussel?

2. Trek leuke foto's van de volgende gebouwen en standbeelden. Zorg dat heel de groep mee op de foto staat!

De Beurs
Het wensbeeld aan de Grote Markt (het beeld van Everaert 't Serclaes)
Manneke Pis
Jeanneke Pis
Theater Toone
De Muntschouwburg
De Sint-Michiels-en Sint-Goedelekathedraal

3. Trek een aantal foto's van dingen/mensen die jullie groep de moeite waard vindt. Trek niet zomaar een foto, maar bespreek je ideeën eerst met de hele groep.

Kijk eens naar dat gebouw daar, vinden jullie dat niet mooi?
Nee, nee, wacht, niet trekken, zo zien we Karim en Sana niet!



Vindt iedereen dat een goed idee? Waarom niet?
Kijk eens naar de opdracht: moesten jullie nergens een foto van trekken?
Niet zo stijf! Beweeg eens een beetje en als ik 'stop' zeg, blijf je staan en trek ik een foto. Ok?
Nadia heeft nog geen foto getrokken. Wat vind jij mooi of gek of...?

Opdrachten voor tussendoor

TEKEN- EN UITBEELDOPDRACHTEN

Voor de opdrachten zelf: zie achteraan 'Opdrachtkaarten voor tussendoor'.

Eén kind van de groep tekent of beeldt uit wat op het kaartje staat. De andere kinderen moeten zo snel mogelijk proberen raden wat het is. Het kind dat tekent of iets uitbeeldt mag niets zeggen. Het kind dat aan het tekenen is mag ook geen gebaren maken. De andere kinderen kunnen, als ze het niet direct weten, extra vragen stellen aan het kind dat tekent of uitbeeldt, bijvoorbeeld:

Is het een voorwerp, dier, persoon of een handeling?
Waar leeft dit dier, op het land, in het water...?
Het gaat om een handeling? Hoeveel keer per dag doe je die? Wanneer, alleen 's morgens?
Is het een handeling die je zelf veel doet? Je ouders?
En je moet iets in een oven leggen?

Het kind dat tekent/uitbeeldt mag daar niet verbaal op antwoorden, maar kan dan het antwoord op die vragen tekenen/uitbeelden.

De kinderen kunnen zowel in het Nederlands als in het Frans of hun eigen taal raden wat er getekend/uitgebeeld wordt. Het kan immers dat een kind wel herkent wat er getekend/uitgebeeld wordt, maar het woord niet in het Nederlands kent. Andere kinderen van de groep kunnen het dan misschien vertalen.

DOE-OPDRACHTEN

Blind standbeeld

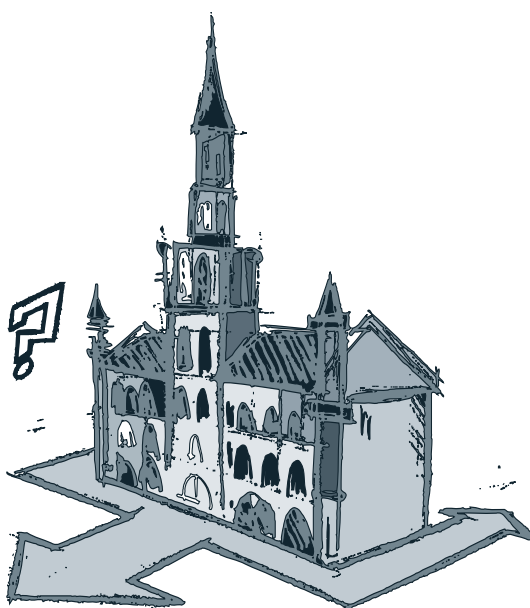
Alle kinderen worden geblinddoekt, behalve eentje. Dit kind mag een gekke positie aannemen en zo blijven staan. De animator (of een kind) beschrijft aan de geblinddoekte kinderen hoe ze moeten gaan staan. De kinderen proberen dan ook zo te gaan staan. Als de beschrijving afgerond is, mogen alle blinddoeken af en kan iedereen kijken hoe goed hij staat.

Tip: Oefen dit spelletje eerst eens zonder blinddoek.
Laat het kind dat een houding aanneemt, geen al te moeilijke houding aannemen. Hij en de andere kinderen moeten er immers een tijdje in kunnen blijven staan.

Zet je linkervoet een klein beetje naar voor.
Doe je rechterarm omhoog.
Ga nu op je hurken zitten, buig je knieën.
Ai, pas op! Niet te ver, anders bots je tegen Dieter.
Ok, nu zijn jullie allemaal standbeelden en mag je niet meer bewegen. Ik kom jullie blinddoek afnemen en dan kan je eens kijken.

Evenwichtskring

Vorm met iedereen samen een cirkel. Ga zo dicht mogelijk tegen elkaar staan. Draai dan allemaal een kwart naar rechts, zodat je buik tegen de rug van de persoon die rechts van je stond komt. Wanneer



iedereen heel dicht bij elkaar staat, buigt iedereen samen voorzichtig door zijn knieën en gaat op de schoot van de persoon achter hem zitten. Zo vorm je een zittende cirkel.

Let op: Dit gaat niet met een kleine groep kinderen.

Vorzichtig, heel traag gaan zitten.

En hoe vond je het?

Jij dacht dat het nooit ging lukken, hé! Maar toen iedereen echt op hetzelfde moment ging zitten, lukte het toch goed!

Geheugen

Zoek ergens een leuk uitstalraam van een winkel. De kinderen gaan er allemaal voorstaan, zodat iedereen goed kan zien wat er allemaal uitgesteld is. Zij mogen 15 seconden kijken en moeten zoveel mogelijk voorwerpen onthouden. Met de hele groep samen moeten ze 10 verschillende voorwerpen kunnen opnoemen.

Weet je niet meer wat er helemaal rechts stond? Iets met heel veel kleuren.

Nee, je mag je niet terug omdraaien.

Weet jij wat ze bedoelt?

De kinderen kunnen zowel in het Nederlands als in het Frans of hun eigen taal de voorwerpen benoemen. Het kan immers dat een kind een voorwerp wel herkent, maar het woord niet in het Nederlands kent. Andere kinderen van de groep kunnen het dan misschien vertalen. Als het kind het woord in zijn eigen taal zegt en niemand het kan vertalen, laat het voorwerp dan even tekenen om na te gaan of het juist is.

Olifantenketting

Alle kinderen gaan op een rij staan. Iedereen steekt zijn rechterarm door zijn benen naar achter. Met de linkerhand neemt iedereen de hand van het kind voor zich vast. Zo gaat iedereen hand in hand (of slurf in staart, zoals de olifanten) vooruit. Bepaal op voorhand een afstand.

Tip: Het eerste kind heeft geen staart om vast te nemen, maar vormt een slurf met zijn linkerarm. Het laatste kind steekt gewoon zijn rechterarm door zijn benen en laat die bengelen.

Niet te hard trekken!

Da's niet gemakkelijk, hé. Probeer eens wat dichter bij elkaar te gaan staan.

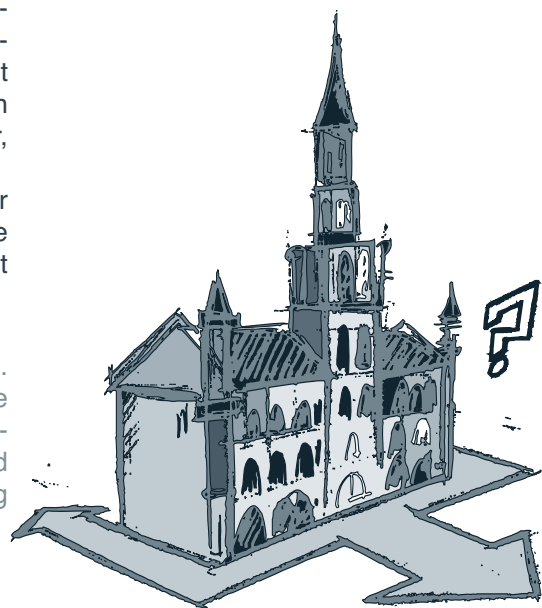
Kijk eens allemaal naar hier. Ik ga een leuke foto trekken!

Fotopotje

De groep krijgt een fotopotje (een doosje waar een filmrolletje ingezeten heeft). De kinderen moeten in dat fotopotje zoveel voorwerpen stoppen als er letters in het alfabet zijn. Elk voorwerp moet met een andere letter beginnen, bijvoorbeeld: voor de 'a' kan er een stukje appel in, voor de 'b' een stukje brood, voor de 'h' een haar, voor de 'p' een stukje papier...

De kinderen kunnen hun eigen vindingrijkheid laten spreken, maar kunnen evengoed hulp vragen aan mensen in de straat om iets te bedenken. Ze moeten die mensen dan natuurlijk ook de opdracht uitleggen.

Tip: De letters c, q, x en y laat je er best tussenuit. Geef de kinderen een stuk papier en schrijfgerief waar ze alle letters op kunnen schrijven. Ze kunnen dan achter elke letter schrijven wat ze er voor die letter hebben ingestoken. Zo kunnen ze goed onthouden wat in het potje zit en weten ze voor welke letter ze nog



iets moeten zoeken.

Schrijf hier eens het alfabet op. De 'c', 'q', 'x' en 'y' mag je schrappen, die zijn te moeilijk. Welke letter moet je nog hebben? De 's', wat begint er allemaal met een 's'? En past dat in het potje? Kan je er geen stukje afbreken?
Als jullie nu eens aan dat meisje daar gingen vragen of ze geen voorwerp voor in jullie potje weet dat met een 'l' begint.

Mop

De kinderen vragen iemand om hen een mop te vertellen. Zij vertellen de mop dan aan jou. Je kan de kinderen ook per twee een mop laten vragen. Ze vertellen de moppen dan aan elkaar.

Ik ben benieuwd. Is het een hele grappige mop?
Die is wel goed! Die kende ik ook nog niet.
Heb jij ook zo moeten lachen?

Liedje

De kinderen zoeken iemand die voor hen een liedje wil zingen.

Dit moet geen Nederlandstalig liedje zijn. De mensen mogen kiezen in welke taal ze een liedje zingen. Zeg dan wel aan de kinderen dat ze moeten vragen in welke taal het is en waar het liedje over gaat.

Die meneer kon wel mooi zingen.
Kennen jullie geen liedje om te zingen?
Waar ging dat liedje nu over?

Kaartenhuisje

Geef de kinderen een pak speelkaarten. Hiermee moeten ze een kaartenhuisje bouwen van drie verdiepingen hoog. Laat de kinderen per twee samenwerken. Zo kan iedereen eens proberen.

Wie heeft er al eens een kaartenhuisje gebouwd?
Kan je eens voordoen hoe het moet?
Ja, je zet twee kaarten met de bovenste punt tegen elkaar. Heel voorzichtig, anders vallen ze. En dan doe je dat nog eens met twee andere kaarten. Die zet je naast de eerste twee. Ja, zo. En nu leg je er heel zachtjes een kaart op.

Lievelingsdier

Geef de kinderen papier en schrijfgereef. Ze gaan op zoek naar vijf mensen die voor hen hun lievelingsdier willen tekenen. De kinderen moeten raden welk dier dit is.

Nee, nee, jullie hebben het niet kunnen raden. Je moet nog iemand anders zoeken.
Kijk eens goed. Wat heeft dat dier op zijn hoofd? Ja, horens.
Welke dieren hebben er allemaal horens op hun hoofd?
En welk is jullie lievelingsdier? Waarom?

Rebus

Geef de kinderen één van de twee rebussen. Los deze samen met hen op.
Vraag eerst of ze weten wat het is en hoe ze het kunnen ontcijferen. Zorg ervoor dat alle kinderen dit doorhebben. Laat een kind dat het weet het uitleggen aan de andere kinderen, bijvoorbeeld door het eerste woord op te lossen.

Wat zien jullie hier? Wat is dat tekeningetje?
Nu staat hier dat je de 'n' moet weglaten, wat blijft er dan over?



Vragen om de weg te bepalen

TREK JE TALIGE SCHOENEN AAN!

Teken het Brusselse wapenschild.

Hoe heet het bekende gebouw in Brussel-centrum waar veel optredens zijn?

Hoe oud is Manneke Pis?

Welke verhalen worden er over Manneke Pis verteld?

Waarom strelen de mensen over het standbeeld dicht bij het stadhuis op de Grote Markt?

Wat kan je in Theater Toone gaan bekijken?

Vraag mensen naar het bekende straatje met veel restaurants. In dat straatje verzamel je acht adreskaartjes van restaurants. Op de achterkant van elk kaartje schrijf je de specialiteit van het restaurant. Je moet ervoor zorgen dat je minstens vijf verschillende specialiteiten hebt.

Wie is de bekende Nederlandstalige Brusselse zanger die het liedje "In de Rue des Bouchers" zingt?

Vragen om de weg te bepalen

TREK JE TALIGE SCHOENEN AAN!

Waar trouwden Prins Filip
en Prinses Mathilde?

Wat is het verste punt waar je met de
metro naartoe kan gaan vanuit
Centraal Station?

Extra vragen over Brussel

TREK JE TALIIGE SCHOENEN AAN!

In welk park ligt Mini-Europa?

Hoe heet het stadion waar de Rode Duivels spelen?

Waar is er op zondagochtend een grote markt in Brussel?

Hoeveel bollen heeft het Atomium?

Hoe weet je of de koning in zijn paleis aanwezig is?

Hoe lang bestaat RSC Anderlecht al?

Wat is de echte naam van de Brusselse acteur die ze in Hollywood 'muscles from Brussels' noemen?

Waarvoor zijn de Marollen bekend?

Opdrachten over heel de tocht verspreid

Trek een leuke foto van het volgende gebouw of standbeeld. Zorg dat heel de groep bij op de foto staat!

Beurs

Trek een leuke foto van het volgende gebouw of standbeeld. Zorg dat heel de groep bij op de foto staat!

Manneke Pis

Trek een leuke foto van het volgende gebouw of standbeeld. Zorg dat heel de groep bij op de foto staat!

- het wensbeeld aan de Grote Markt

(het beeld van
Everaert 't Serclaes)

Trek een leuke foto van het volgende gebouw of standbeeld. Zorg dat heel de groep bij op de foto staat!

Theater Toone

Trek een leuke foto van het volgende gebouw of standbeeld. Zorg dat heel de groep bij op de foto staat!

Jeanneke Pis

Trek een leuke foto van het volgende gebouw of standbeeld. Zorg dat heel de groep bij op de foto staat!

de Sint-Michiels-en-
Sint-Goedelekathedraal

Trek een leuke foto van het volgende gebouw of standbeeld. Zorg dat heel de groep bij op de foto staat!

de Muntchouwborg

Trek ook een aantal foto's van dingen die jullie groep de moeite waard vindt. Trek niet zomaar een foto, maar bespreek je ideeën eerst met de hele groep.

Opdrachten over heel de tocht verspreid

Kijk onderweg goed rond. Noem Twee dingen die veel toeristen kopen.

Opdrachten voor tussendoor

TREK JE TALIGE SCHOENEN AAN!

Teken: tanden poetsen

Teken: een heks

Teken: een beer

Teken: een stapelbed

Teken: een verpleegster

Teken: een haai

Teken: een theepot

Teken: een ananas

Opdrachten voor tussendoor

TREK JE TALIGE SCHOENEN AAN!

Teken: brood bakken

Teken: zakdoek leggen spelen

Beeld uit: een clown

Let op: Je mag niet praten!

Beeld uit: vliegen

Let op: Je mag niet praten!

Beeld uit: koken

Let op: Je mag niet praten!

Beeld uit: basketballen

Let op: Je mag niet praten!

Beeld uit: schaatsten

Let op: Je mag niet praten!

Beeld uit: ruzie maken

Let op: Je mag niet praten!

Opdrachten voor tussendoor

TREK JE TALIGE SCHOENEN AAN!

Beeld uit: aankleden

Let op: Je mag niet praten!

Beeld uit: computerspelletjes spelen

Let op: Je mag niet praten!

Beeld uit: sms versturen

Let op: Je mag niet praten!

Beeld uit: schminken

Let op: Je mag niet praten!

Blind standbeeld

Ieder van jullie krijgt een blinddoek aan, behalve twee kinderen.

Eén kind gaat op een leuke manier staan, alsof hij een standbeeld is.

Het tweede kind zonder blinddoek legt aan de rest uit hoe het eerste kind staat.

Iedereen moet net hetzelfde proberen gaan staan. Zonder te kijken!

Evenwichtskring

Ga in een kring staan, heel dicht bij elkaar.

Ga nu met je rug tegen de buik van je rechterbuur staan.

Nu gaat iedereen samen heel zachtjes zitten

Jullie vormen nu een zittende cirkel!

Geheugen

Zoek samen een leuk uitstalraam van een winkel. Ga er allemaal voorstaan, zodat iedereen het uitstalraam goed kan zien.

Je krijgt nu 15 seconden om zoveel mogelijk voorwerpen te onthouden. Dan mag je niet meer kijken.

Met de hele groep samen moet je minstens 10 voorwerpen opnoemen die in het uitstalraam liggen.

Olifantenketting

Ga allemaal in een rij achter elkaar staan.

Steek je rechterarm door je benen.

Neem met je linkerarm de hand van het kind voor je

Zo stap je zoals de olifanten.

Opdrachten voor tussendoor

TREK JE TALIGE SCHOENEN AAN!

Fotopotje

Jullie krijgen een leeg fotopotje.
Dit moet je vullen met elke letter van het alfabet.

Mop

Vraag iemand om je een mop te vertellen
Vertel de mop dan aan de andere kinderen.

Liedje

Zoek iemand die een liedje voor je wil zingen.

Kaartenhuisje

Bouw samen zo snel mogelijk een kaartenhuisje van drie verdiepingen hoog.

Lievelingsdier

Vraag aan 5 mensen om hun lievelingsdier voor je te tekenen.
Jullie moeten dan raden welk dier het is.

Rebus

Probeer zo snel mogelijk samen deze rebus op te lossen.



Rebus

Probeer zo snel mogelijk samen deze rebus op te lossen.



Extra vragen over Brussel: de antwoorden

vraag: In welk park ligt Mini-Europa?

antwoord: Bru-Park.

vraag: Hoe heet het stadion waar de Rode Duivels spelen?

antwoord: Koning Boudewijnstadium (vroeger Heysel).

vraag: Hoeveel bollen heeft het Atomium?

antwoord: Negen.

vraag: Hoe weet je of de koning in zijn paleis aanwezig is?

antwoord: Als de vlag buiten hangt.

vraag: Hoe lang bestaat RSC Anderlecht al?

antwoord: Sinds 1908.

vraag: Wat is de echte naam van de Brusselse acteur die ze in Hollywood 'muscles from Brussels' noemen?

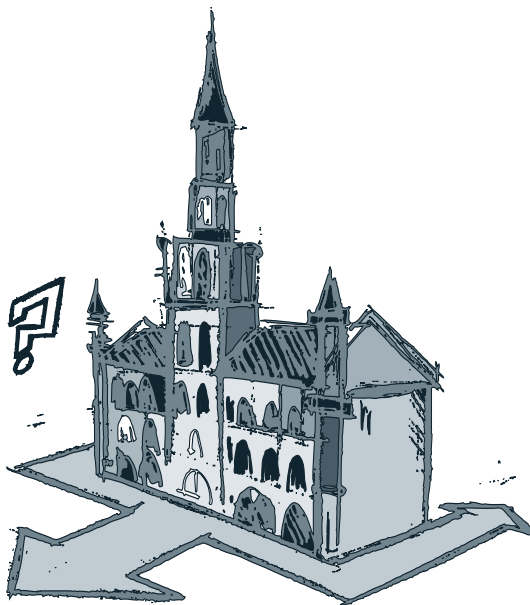
antwoord: Jean-Claude Van Damme.

vraag: Waarvoor zijn de Marollen bekend?

antwoord: Volksbuurt en rommelmarkt.

vraag: Waar is er op zondagochtend een grote markt in Brussel?

antwoord: Aan het Zuid-station.



In het oerwoud

TREK JE TALIGE SCHOENEN AAN!

Activiteit

Deze activiteit bestaat uit allerlei verschillende delen. Er zitten bewegingsspelletjes tussen, een verhaal en een knutselactiviteit. Het spinnenwebspel is bovendien ook een namenspelletje.

Duur

Een hele dag.

De activiteit bestaat uit verschillende kortere en langere activiteiten, je kan zelf kiezen welke je gebruikt en welke niet, als je de activiteit wil inkorten.

Leeftijd

Van 6 tot 8 jaar – het verhaal is voor jongere kinderen. Als je het verhaal vervangt door een ander verhaal of het weglaat, is de activiteit ook geschikt voor oudere kinderen.

Groepsgrootte

Van kleine tot grote groepen.

Aantal animatoren

Minimum één – wanneer er ook oudere kinderen in de groep zitten en je de groep opsplijt voor het verhaal, moet je minstens met twee zijn.

Ruimte

Een lokaal (of ruimte buiten) als oerwoud ingekleed, een lokaal om te knutselen en een ruimte om bewegingsspelletjes te spelen.

Vorbereiding

Materiaal bij elkaar zoeken en klaarzetten.

Het lokaal versieren.

Een kort toneelstukje oefenen met je medeanimatoren.

Het verhaal voorbereiden.

Materiaal

Een pluchen aap, een nepspin en een pluchen of plastieken krokodil (en eventueel andere oerwoud dieren).

Tenminste één fotoboek met foto's van dieren uit het oerwoud.

Materiaal om het lokaal en jezelf in te kleden (zie hieronder bij Tips).



Spinnenwebspel

Enkele bollen wol.

Een opblaasbare strandbal (andere soorten ballen zijn echt te zwaar!).

Apen vangen

Eventueel een fluitje.

Verhaal

Het prentenboek *Er ligt een krokodil onder mijn bed*, Ingrid en Dieter Schubert, Lemniscaat: Rotterdam, 1985.

(voor jongere kinderen)

en/of

Het *Jungle Boek*, Kipling R.

(voor oudere kinderen)

Eventueel de gelijknamige film.

Knutselen

Voor ieder kind een grote en een kleine eierdoos en/of ander kosteloos materiaal: kaasdoosjes, kartonnen dozen in allerlei maten, stukken karton, krantenpapier, yoghurtpotjes...

Verf.

Verfborstels.

Stevig wit papier.

Potjes om verf in te doen.

Stiften.

Kleurpotloden.

Scharen.

Lijm.

Talige mogelijkheden

Gesprekjes over het oerwoud, de dieren die erin leven.

Verhaal.

Overleg over het maken van een krokodil/oerwouddier.

Tips om het lokaal in oerwoudstijl te versieren: een klein tentje: dit kan het verzamelpunt voor de kinderen zijn en bovendien de bewaarplaats voor alle benodigdheden, planten (liefst met grote bladeren), lappen stof met tijgerprint, een grote lap nepbont voor de tent om met de kinderen op te zitten, muziek met dierengeluiden: er zijn cd's verkrijgbaar met 'natuurgeluiden' om te ontspannen (o.a. in drogisterijen, bibliotheek), posters met dierenprenten (te vinden in tijdschriften over de natuur), fotoboeken met prenten van dieren (bibliotheek) uit het oerwoud, knuffels (tijgers, apen etc.), nepspinnen en nepslangen...

Tips om jezelf te verkleden: een zonnehoedje, een zonnebril, een verrekijker, een bermuda, een overhemd met opvallende bloemenprint, een veldfles, een rugzak eventueel gevuld met allerlei 'survival'gerief (kompas, zaklamp, muggenmelk, vliegenet...)



Vorbereiding

Lees het prentenboek *Er ligt een krokodil onder mijn bed!* door om het enthousiast en ingeleefd te kunnen voorlezen of bereid een stuk uit het *Jungle Boek* voor.

Leg alle benodigdheden in het tentje of ergens gemakkelijk bereikbaar. Het knutselgerief leg je het best bij elkaar in een doos. Alleen het prenten/fotoboek

leg je voor het tentje.

Verkleed jezelf en versier het lokaal.

Hang de nepspin op aan een koordje en maak er een spinnenweb bij (met wol of getekend), hang de aap op aan touwtjes (alsof hij door de bomen zwiert) en zet de krokodil aan een plas met water (op papier).

Zoek in een prenten/fotoboek enkele prenten van, bij de kinderen bekende, dieren zoals een aap, een tijger en een krokodil. Gebruik papiertjes om de pagina's aan te duiden.

Zet de tafels zo dat de kinderen er in kleine groepjes rond kunnen zitten.

Beplak de lampen met groen crêpepapier, zodat het lokaal een groenige schijn krijgt.

Eventueel kan je een jungledoolhof maken: maak gangen van tafels/flappen karton met doeken en takken over, weef ergens een groot web, hang lianen op.... Dit is dan de weg die de kinderen volgen op hun tocht door de jungle. Zorg ervoor dat ze eerst bij het spinnenweb komen, dan bij lianen (voor de apen), vervolgens bij een (pluche) krokodil...

Opwarmertje

De kinderen komen binnen. Laat ze de sfeer in het lokaal opsnuiven en even rondlopen, misschien herkennen ze het oerwoud al. Ga spontaan in op hun opmerkingen. ' Stel vragen als 'Waar zijn we nu, denk je?', 'Luister eens naar de geluiden: wat hoor je? om de fantasie van de kinderen te laten werken en om in de sfeer te komen. Zorg ervoor dat alle kinderen aandachtig zijn.

Tip: Je kan de kinderen stukjes laten zien uit de film Tarzan of Het Jungle Boek.

Speel vervolgens een eenvoudig toneelstukje met de andere animatoren, bijvoorbeeld:

Animator 1: Wel, ik zal jullie vertellen waar wij zijn, jongens en meisjes....wij zijn in het oerwoud!!!
Al wéééken lang lopen wij door het oerwoud om allerlei gevaarlijke dieren te zoeken (kijk door je verrekijker).

Animator 2: Ja, en we hebben al heel veel enge, gevaarlijke beesten gezien: tijgers (als er een knuffel of een poster van een tijger aanwezig is, wijst de animator daarnaar). BRRRR! Eng hoor!
En krokodillen... met zo'n grote bek!!!
(spreid je armen om te tonen hoe groot de bek wel was).

Animator 1: En nu zijn we heel moe (geeuwt) en gaan we even uitrusten voor ons tentje (wijst naar het tentje). Komen jullie erbij zitten?

Vertel de kinderen dat jullie straks weer op tocht gaan.

Willen jullie een keer mee op tocht door het oerwoud? Zijn jullie dan niet bang voor de dieren?
Welke dieren vinden jullie het griezeligst?
Ga in op de opmerkingen van de kinderen: waarom vinden jullie een tijger dan zo griezelig? Of een krokodil? En waarom is een aap dan niet griezelig?

Vertel de kinderen dat je hele toffe spelletjes kent die over enge en gevaarlijke beesten gaan. Wees enthousiast, dan worden de kinderen dat ook!

Kom, we gaan weer op tocht! Wie gaat er mee?



Begin samen met de kinderen een tocht door het oerwoud. Hou praatjes over dieren die je tegenkomt, ga in op ervaringen van de kinderen... en blijf staan bij een nepspin (waar je bijvoorbeeld van schrikt).

Het grote spinnenwebbenspel

In dit spel staat samenwerken centraal. Bovendien leren de kinderen de namen van alle andere kinderen nog eens.

Het eerste spel gaat over...spinnen!
Wie is er bang voor spinnen? Wie niet?

Ga in op de verhalen van de kinderen en vraag ook door!

Waar heb jij dan eens een spin gezien? En hoe groot was die spin? Wie weet er waar een spin in woont? Juist...! In een web! Hoe zouden we zo'n web kunnen maken? Welk materiaal hebben we nodig? Ga maar eens kijken en breng iets mee om een spinnenweb mee te maken.

Vertel de kinderen dat de grootste spinnen ter wereld in het oerwoud wonen en dat jullie een spinnenfamilie zijn. De kinderen gaan bij het materiaal kijken waar ze een web mee kunnen maken.

Vraag de kinderen hoe zij met hun materiaal een web kunnen maken. Waarschijnlijk is een bol wol het meest geschikte materiaal, maar ga ook in op hun (andere) ideeën en probeer ze indien mogelijk uit.

Ja, dat is een goed idee! En hoe zou je dat dan doen? En wat moeten de andere kinderen dan doen?

We gaan eens proberen.

Hé, ja, dat is echt zoals een spin die aan het weven is. Heb je dat al eens gezien?

Nu hebben we al wat geoefend, nu kunnen we een echt spinnenspel spelen!

De kinderen worden voor het spel best in groepjes van een zestal kinderen verdeeld.

Vertel de kinderen dat spinnen op verschillende plaatsen in het oerwoud leven. Laat de kinderen de plaatsen bedenken: in het water, in de bomen, op de grond...

Tel hoeveel kinderen er zijn en bepaal hoeveel groepjes er gemaakt kunnen worden (delen door zes). Als er bijvoorbeeld negentien kinderen zijn, worden er drie groepen gemaakt: twee van zes en één van zeven kinderen. Er zijn in dat geval drie spinnenfamilies: bijvoorbeeld de waterspinnen, de boomspinnen en de grondspinnen.

Vraag de kinderen op een rij te gaan staan van groot naar klein. Loop nu bij de rij langs en wijs steeds een waterspin, een boomspin en een grondspin aan. Zo zullen er in iedere familie grotere en kleinere kinderen komen. (Het is belangrijk om in iedere familie een paar grotere kinderen te hebben, omdat het spel voor zes kleinere kinderen samen te moeilijk is) De verschillende families gaan bij elkaar staan: de groepsnamen worden nog eens genoemd. De namen verstevigen de groepsgeest van de kinderen.

Vraag of iedere spinnenfamilie in een kringetje wil gaan staan. Dit kringetje moet zeker niet te groot zijn: tussen twee kinderen mag, wat betreft de ruimte, niet nog een kind kunnen staan. De kinderen moeten echter wel genoeg ruimte hebben om hun armen te bewegen.

Geef de bol wol aan een kind. Leg uit dat degene die de bol wol in handen heeft



de naam van een andere spin, een ander kind, noemt, bijvoorbeeld "Yassin". Hij gooit de bol wol vervolgens naar Yassin en houdt zelf het uiteinde van de draad wol vast. De draad tussen de kinderen moet goed gespannen zijn: de draad moet door Yassin goed aangetrokken worden! Yassin noemt nu de naam van een volgende spin, een ander kind, en gooit de bol wol naar hem. Zo gaan de spinnen door totdat ieder spinnenfamilie een eigen web heeft gemaakt. Hiervoor moet de bol wol een flink aantal keren zowel de kring rondgaan als van hier naar daar gegooid worden.

Vertel de kinderen dat ze allemaal de draad goed moeten blijven vasthouden! Loop tijdens het spel ook rond, bewonder de spinnenwebben van de spinnenfamilies en geef indien nodig tips om het web te verstevigen. Er mogen, om het vervolg van de activiteit vlot te laten verlopen, niet te veel grote gaten in de spinnenwebben zitten.

Haal, zodra iedere spinnenfamilie een mooi web gemaakt heeft, de opblaasbare strandbal tevoorschijn. Trek de aandacht van de kinderen.

Kijk eens! Een hele grote dikke vlieg! Die zouden de spinnen wel willen vangen of niet? Probeer maar!

Vertel de kinderen dat deze grote vlieg naar een web zal vliegen en dat de spinnen hem in hun web moeten proberen te vangen. Gooi de opblaasbare strandbal vervolgens naar één van de webben. Moedig de kinderen aan goed hun best te doen om de vlieg te vangen (en de touwen niet los te laten!).

Het zal blijken dat het nog niet meevalt om de vlieg te vangen. Oefen daarom een aantal keer met de kinderen.

Als de kinderen het vangen onder de knie hebben, kun je de spinnen vragen de vlieg over te gooien van web naar web. Hiervoor moeten de kinderen het web een beetje naar omlaag doen en als de bal erop ligt wat naar omhoog. Zo veert de bal verder omhoog. Lukt het de spinnenfamilies om de vlieg over te gooien met hun web? Moedig hen aan en geef aanwijzingen!

Daar komt de vlieg! Vang hem op! Ja!

Nu een beetje naar beneden met jullie web. Ja! En nu snel naar omhoog en naar het andere web.

Pas op want daar is nog een gat! Zorg ervoor dat de vlieg er niet invalt anders ontsnapt hij!

Ga een beetje meer naar links staan met jullie web. Hou het wel goed strak!

Anders ga je de vlieg niet kunnen vangen.

Vertel de kinderen, als je ziet dat hun aandacht is afgenomen, dat de spinnen nu wel genoeg vliegen gevangen hebben voor vandaag. Vraag de kinderen hun webben weer op te ruimen door de draad weer tot een bolletje te winden. Benadruk dat dit voorzichtig en bovendien met de hele groep gebeurt.

Vertel de kinderen, als de bollen wol en de strandbal opgeruimd zijn, dat jullie nu weer verder op tocht kunnen. Doe alsof je plots de aap ziet zwieren en loop erachter aan alsof je hem wil vangen. Spoor de kinderen aan om mee te helpen. Ga met de kinderen naar een plaats, binnen of buiten, waar genoeg ruimte is om tikkertje te spelen.

Aha, een aap! Kijk daar! Zie je hem? Hij slingert door de bomen. Vlug! Die gaan we vangen!

Gaan jullie langs daar, wij gaan langs hier. Roep ons als je hem gevangen hebt!

Lukt het niet? Hé, maar jullie zijn zelf apen geworden! Nu kan ik jullie allemaal vangen! Dat is gemakkelijk!



In deze variant van tikkertje kunnen de kinderen hun energie kwijt: rennen, apengeluiden en apenbewegingen maken...

Opwarming

Vraag de kinderen in een kring om je heen te komen staan en vraag welk geluid een aap maakt. Misschien is er een kind dat spontaan een apengeluid maakt (het maakt eigenlijk niet uit hoe dat precies klinkt!). Doe anders zelf het geluid van een aap na en moedig de kinderen aan je na te doen.

Ja, da's een echte aap! Amaai, zo luid! Jij bent echt een lachende aap.
Kijk, zou een aap zo kunnen stappen? Of eerder zo? (Doe verschillende soorten apenstappen na.)

Spreek ook af dat alle apen muisstil zijn als jij op je vingers (of een fluitje) fluit. Oefen ook dat even: eerst het apengeluid, fluitsignaal, stil worden.

Vraag daarna aan de kinderen welke bewegingen een aap maakt. Laat hen wat uitproberen, terwijl ze door de ruimte stappen, lopen, springen. Laat enkele kinderen wat voordoen.

Hoe beweegt een aap? Stappen die zoals wij? Wat doen ze met hun armen?
Wat zouden ze nog kunnen doen? Ja, zo heen en weer zwieren.
Jij kan hoog springen! Doe dat nog eens?
Kies maar hoe je als aap wil lopen of springen.

Nu kunnen de kinderen hun apenbewegingen samen met hun apenkreet oefenen.

Vertel de kinderen, als zij allemaal even hun apenkreten en -bewegingen geoefend hebben, dat apen in het oerwoud goed moeten oppassen voor jagers die de apen willen vangen....

Tikkertje Aap

Vraag de kinderen of er iemand jager wil spelen in dit spel. Misschien geven enkele kinderen aan dit te willen, wijs anders twee jagers aan. Roep deze twee jagers bij je, zodat het voor alle kinderen duidelijk is wie de jagers zijn.

Vertel dat de jagers gaan proberen alle apen in het oerwoud te vangen. De apen, de andere kinderen, rennen rond terwijl zij apengeluiden en apenbewegingen maken. Als de jager een aap tikt, moet deze aap blijven stilstaan met zijn benen wijd open. Zodra een andere aap onder zijn benen doorkruipt, is de aap weer vrij. Een aap die onder een andere aap doorkruipt, mag niet door de jagers getikt worden. Speel zelf mee en spoor de apen tijdens het spel aan apengeluiden te maken! Na een paar minuten rennen zullen de jagers moe zijn: wijs dan twee nieuwe jagers aan. Zorg er steeds voor dat iedereen weet wie de jagers zijn en voor wie ze moeten oppassen.

Komaan apen, laat je niet vangen! Vlug vlug, de jager kijkt niet: je kan Amina bevrijden!
Pas op! Je was bijna gevangen.
Ah, je hebt mij... Help mij. Snel, kruip onder mijn benen!
We hebben de jagers goed moe gemaakt. Wie wil er hun plaats innemen, wie wil er nu eens jager zijn?

Na het apenvangen kunnen jullie je tocht verderzetten. Blijf bij de krokodil even staan. Je kent hier immers een mooi verhaal over. Zoek een leuk plekje in het oerwoud om het verhaal te vertellen: voor de tent, onder de lianen bij de pluche krokodil...



Verhaal: Er ligt een krokodil onder mijn bed!

Haal het boek *Er ligt een krokodil onder mijn bed!* uit de tent tevoorschijn en vraag de kinderen om dicht bij je te komen zitten: anders kunnen zij de prenten niet zien. Vraag de kinderen waar ze denken dat het verhaal over zal gaan en bekijk de kaft met de kinderen: ga in op hun reacties!

In het verhaal ziet Peggie, een klein meisje, een krokodil onder haar bed zitten. Wanneer haar vader komt kijken is er echter geen krokodil te zien. Wanneer Peggie haar ouders het huis uit zijn en zij in bed ligt, komt de krokodil weer tevoorschijn. Karel is een krokodil uit Krokodillenland. Daar was hij een ondeugende krokodil die vaak andere dieren liet schrikken. Als straf moet hij nu mensenkinderen die bang zijn in donker leren niet meer bang te zijn. Samen met Peggie doet hij allerlei leuke dingen: dansen, in bad gaan, een krokodil knutselen...

Tip: Dit is een verhaal voor jongere kinderen (tot 8 jaar). Wanneer er in je groep ook oudere kinderen zitten, kan je de groep opsplitsen. Voor de oudere kinderen kan je bijvoorbeeld een fragment uit het *Jungle Boek* voorlezen.

Lees op een enthousiaste en ingeleefde manier het verhaal voor. Hieronder vind je enkele tips om het verhaal nog leuker en aantrekkelijker voor te lezen. Dit zijn slechts voorbeelden: leef je in in het verhaal en beeld zoveel mogelijk uit wat je vertelt!

- p. 1 De klok slaat zeven uur. "Peggie, bedtijd. Pappa en mamma gaan uit, dus vanavond is er geen tijd voor een verhaaltje." Mamma zit haar nagels te lakken als Peggie een nachtzoentje komt geven.
De animator doet alsof hij of zij de nagels lakt. De animator geeft een zoentje in de lucht. Pappa zegt: 'Vooruit Peggie, nou naar bed!'
- p. 2 Peggie pakt haar beer van de stoel en huppelt de gang door. Ze doet de deur van haar kamer-tje open en dan... kan ze haar ogen niet geloven! De animator kijkt onder een denkbeeldig bed en schrikt.
Er ligt een KROKODIL onder haar bed.
- p.10 Die dans is fantastisch! Karel zwiert als een echte danser, gaat op zijn voorpoten staan en slaat de maat van de muziek met zijn staart tegen het plafond. De animator maakt dansbewegingen terwijl hij dit vertelt. Hij gooit Peggie in de lucht en laat haar drie salto's maken, voor hij haar weer opvangt. Maak een saltobeweging met je hand. Ze raken allebei buiten adem.

(Uit: *Taalverhaal. Prenten, verhalen en drama in de kleuterklas*, 1995, Uitgeverij Plantyn: Antwerpen/Deurne.)

Laat de kinderen na afloop op het verhaal reageren en stel allerlei vragen.

Ligt er ook wel eens een krokodil onder jouw bed? Wat zou je dan doen?
Wat vonden jullie eng aan de krokodil uit het verhaal?

Als je met een klein groepje kinderen werkt (als je bijvoorbeeld meerdere exemplaren van het prentenboek hebt en je de groep kan opsplitsen) of als je een redelijk rustige groep kinderen hebt, kan je tijdens het voorlezen af en toe vragen stellen om de kinderen bij het verhaal te betrekken en te controleren of ze het begrijpen. Zorg er wel steeds voor dat je niet van het verhaal afwijkt!

Bijvoorbeeld:

Toon voor je verder leest af en toe de prenten aan de kinderen en vraag wat ze zien en/of wat ze denken dat er gaat gebeuren:

Waar zijn Peggie en Karel nu? (Toon de prent) Juist, in bad!

Wat gebeurt er? (Toon de prent) Er komt een krokodil uit het ei!

Wie staan er in een kring om Karel heen? (Toon de prent) Olifanten, nijlpaarden...



Zet de kinderen er ook toe aan vooruit te denken, voorspellingen te doen over wat er gaat gebeuren.

Zou Peggie wel eierdozen en verf hebben?
Hoe zou de zeeheks eruit zien? (Vraag dit voor je het blad omdraait)

Vertel de kinderen dat jullie nu ook griezelige beesten gaan maken!

Krokodillen of enge oerwouddieren knutselen

(Uit: Er ligt een krokodil onder mijn bed! door: Ingrid en Dieter Schubert, 1985, Lemniscaat: Rotterdam.)

Achteraan vind je een werkwijze voor het maken van een krokodil zoals in het verhaal. De kinderen moeten echter niet dezelfde krokodil maken als in het verhaal en kunnen evengoed een fantasiebeest maken. Belangrijk is dat je hen bij het proces begeleidt door hen steeds vragen te stellen over de stappen die ze moeten nemen, zodat ze er zelf over nadenken en hun fantasie kunnen gebruiken. Ondersteun hen hierbij, help hen de werkwijze te ontdekken door vragen en suggesties en doe indien nodig enkele stappen voor.

Variatie: Je kan ook met de hele groep een lange griezelige slang maken. Elk kind versiert een eierdoos of andere doos en deze dozen worden dan met touwtjes erdoor aan elkaar vast gemaakt tot één reuzenslang die het oerwoud kan bewonen. Maak wel goede afspraken over wie de kop maakt, zodat daar geen ruzie over ontstaat of laat alle kinderen iets bijdragen aan een grote kop.

Vraag de kinderen in groepjes rond tafels te gaan zitten. Vraag hen vervolgens of iemand van hen wel eens een krokodil of een ander griezelig beest gezien heeft.

Heb je al eens een krokodil gezien? Op televisie of in de dierentuin? Wie vindt krokodillen griezelig? Waarom? Welke dieren vind je nog griezelig? Hoe zien die eruit? Zouden we zo'n griezel kunnen maken? Hoe zou je dat doen? Wat heb je er dan voor nodig? En waarvoor zou je dat gebruiken?
Ik heb in de tent allemaal knutselgerief verzameld. Wie kan dat eventjes halen? Daarmee mogen jullie het griezeligste griezelbeest maken! Je kan een krokodil maken, een slang, een tijger of een ander eng beest dat je zelf verzint. Denk maar eens goed na!

De scharen, het papier, de lijm en de potloden verdeel je best over de tafels, zodat de kinderen er goed aankunnen. Zorg ook dat elk kind gemakkelijk aan verf kan. Het is handig als je per kleur een aantal verfborstels voorziet. De kinderen kunnen dan bij de kleur een verfborstel nemen. De verschillende kleuren verf raken zo niet vermengd met elkaar. De dozen en andere materialen kan je op de grond uitspreiden.

Indien mogelijk kan er bij elk groepje een animator zitten. Ondersteun de kinderen bij het nadenken over hoe ze hun beest gaan maken, knoop gesprekjes aan over de griezelige beesten, over ervaringen die ze ermee hebben, verhalen die ze verzinnen... en stel vragen over de werkwijze.

Hoe kan je het lijf maken? Wat deed Peggie in het boek? Vind je dat een leuk idee of zou je toch liever een ander soort lijf maken?
Welke kleur zou je het geven?
Probeer eens, zou je hier niets mee kunnen doen?
Hoeveel poten heeft je beest? En hoe ga je die maken?
Hoe ga je de tanden maken? Krijgt hij lange tanden? Of korte maar hele scherpe?
Wat moet je nu doen? Hoe ga je dat doen? Wat heb je ervoor nodig?
Is dit het lijf van je griezel? Zo lekker dik en rond? Heeft hij al veel lekkere dingen gegeten? Wat eet hij zoal?
Vind je het moeilijk? Maar wel leuk?



Als er kinderen zijn die de krokodil uit het boek willen maken, kan je hen nog eens in het boek laten kijken.

Hoe maakten Peggie en Karel hun krokodil? Wat heb je dan nodig? Wat moet je eerst doen? Kijk nog eens goed hier op deze prent.

Probeer zoveel mogelijk gesprekjes met de kinderen uit te lokken. Wees enthousiast en sta open voor wat de kinderen je vertellen.

De griezelbeesten zijn klaar! Loop rond en bewonder de knutselwerkjes van de kinderen.

Waw, die is echt wel eng! Als ik die onder mijn bed zou vinden, zou ik echt bang zijn!
Waar ga je jouw krokodil straks neerzetten? Onder je bed, thuis? Je kan je ouders er ook beet mee nemen.

Wat eten jullie griezels graag?

Kies maar ergens een mooi plaatsje uit voor jullie griezel. Waar zou hij graag wonen? Waarom?

Vraag de kinderen, nu alle griezels klaar zijn, de knutselpullen te verzamelen en wijs enkel kinderen aan om ze in de tent te leggen.

Tip: Als je nog tijd hebt, kan je de kinderen samen een verhaal laten verzinnen dat ze met hun geknutselde dieren spelen.

Als je merkt dat de kinderen een beetje moe zijn, kan je hen hun vieruurtje laten opeten. Als ze nog genoeg energie hebben, wacht er dan nog even mee. Dan kan je na het volgende spelletje als afsluiter iets eten of drinken in een kring voor de tent. Dat is leuk en bovendien een ontspannen situatie om nog eens met de kinderen over de activiteiten te praten!

Vertel de kinderen dat de krokodil uit het verhaal vriendelijk was, maar dat er ook hele gevaarlijke krokodillen zijn! Net zoals de griezels die ze gemaakt hebben. Leg uit dat de kinderen in het volgende spel te maken krijgen met een hele boze krokodil die niet gestoord wil worden door vrolijke kindjes!

Afsluiter: 'Krokodillenspel'

(Dit spelletje is een versie van '1,2,3, piano'.)

In dit spel gaat het erom dat je zo voorzichtig en geluidloos mogelijk beweegt, dat de krokodil je niet ziet of hoort.

Ga met de kinderen naar een plaats, binnen of buiten, waar veel ruimte is en een muur waar je voor kan gaan staan.

Verzamel de kinderen in een kring om je heen.

Vertel de kinderen op een spannende manier dat er hier een hele boze krokodil woont. Leg uit dat het tijdens dit spel het de bedoeling is dat de kinderen de boze krokodil proberen te tikken. De boze krokodil gaat straks vlak voor de muur met zijn gezicht er naartoe staan.

Doe dit al even voor.

De kinderen moeten eerst, naast elkaar, achter een streep (teken die eventueel met krijt op de grond) staan. Laat de kinderen hier al gaan staan.

De krokodil, die met zijn gezicht naar de muur staat, roept luid en langzaam KROKODIL! en kijkt om. Speel zelf, bij wijze van voorbeeld, even voor krokodil: ga met



je gezicht naar de muur staan, roep vervolgens KROKODIL! en kijk om.

In de tijd dat de krokodil KROKODIL! zegt, moeten de kinderen proberen zo dicht mogelijk bij de krokodil te komen. Op het moment dat de krokodil omkijkt, moeten alle kinderen direct stilstaan. Als de krokodil een kind ziet bewegen als hij omkijkt, dan roept hij bijvoorbeeld 'Ikram, terug!'. Ikram moet dan teruglopen naar de streep en opnieuw beginnen.

Natuurlijk mogen de kinderen ook vooruit proberen komen terwijl de krokodil kijkt. Dit moeten ze dan wel heel stilletjes doen, zodat het niet opvalt. Anders moeten ze ook helemaal opnieuw beginnen.

Oefen dit een keer, zodat iedereen goed weet dat ze heel stil moeten staan en dat ze terug moeten gaan als de krokodil hun heeft zien bewegen. Laat iemand van de animatoren als eerste krokodil spelen. De andere animatoren spelen mee en doen voor hoe je dichterbij kan sluipen.

De kinderen proberen ieder als eerste de boze krokodil te bereiken. Ze kunnen daar verschillende technieken voor gebruiken: heel snel lopen of juist langzaam en heel voorzichtig... Moedig de kinderen aan tijdens het spel, ook als zij weer naar de beginlijn terug moeten.

Heel voorzichtig naar voor gaan. Als je heel stilletjes stapt, zo kijk, dan kan de krokodil bijna niet zien dat je beweegt.

Als je hard loopt, moet je wel direct kunnen stoppen als de krokodil zich omdraait!

Pas op, Nico, je arm beweegt. Hou je arm snel stil, voordat de krokodil het ziet!

Ja, goed, Mona! Jij bent er snel. Nu ben jij aan de beurt om krokodil te spelen.

Niet te snel praten, Zaïd, anders kan er niemand vooruit komen!

Als de boze krokodil getikt is, mag het kind dat hem getikt heeft de nieuwe krokodil zijn. Het spel stopt als de aandacht van de kinderen verslapt of als zij moe zijn.

Variatie: Om het spel wat moeilijker te maken, kan je afspreken dat iedereen een (oerwoud)dier moet nadoen wanneer de krokodil zich omdraait. Wie geen dier nadoet moet opnieuw beginnen. Je mag natuurlijk nog steeds niet zomaar naar voor lopen als de krokodil je ziet. Je kan wel proberen stilletjes naar voor te sluipen terwijl je je dier nadoet als de krokodil naar iemand anders kijkt.

Je kan ook afspreken dat de krokodil in plaats van '1, 2, 3, krokodil!' roept '1, 2, 3, olifant/leeuw/aap/...' De kinderen die naar voor sluipen doen dat dier na.

Speel bij deze varianten steeds eerst even de basisversie van het spel, zodat de kinderen hier vertrouwd mee zijn.

Afsluiter: voor de tent

Ga nog eens met de kinderen in een kring voor de tent zitten. Eventueel kunnen nu de vieruurtjes uitgedeeld worden (bananen zijn helemaal in de sfeer van het oerwoud: aapjes eten graag bananen!).

Vraag de kinderen, terwijl zij van hun drankje of hapje genieten, terloops wat zij nu vonden van deze middag in het oerwoud.

Vond je het leuk, zo op stap gaan in het oerwoud? Wat vond je het leukst? Wat vonden jullie niet zo leuk? Waarom niet? En toch heb je wel veel gelachen?! Weet je nog, toen Dilana een aap nadeed! Dat was grappig hé! En toen Ihab naar de krokodil sloop!

Enkele ideeën voor andere oerwoudactiviteiten

De kinderen een verhaal laten verzinnen en spelen met hun zelfgemaakte krokodillen/oerwouddieren.

Met kosteloos materiaal levensgrote dieren maken.

Een spel waarbij de dieren moeten verhinderen dat de bomen in het bos omgehakt worden.



Een mogelijke werkwijze voor het maken van een krokodil

Lijm de zijkanten van de grote eierdoos aan elkaar. Laat ze even drogen, zodat ze niet terug loskomen.

Knip gevaarlijke witte tanden. Neem een vel stevig wit papier en knip er driehoekige tanden uit, onderaan elke tand moet je een stukje extra papier laten om de tand mee tegen de bek te kunnen kleven. Knip ongeveer twintig tanden uit.

Verf de binnenkant van de kleine eierdoos rood. Hou de doos goed open en gebruik niet te veel verf (want dan moet je het langer laten drogen voor je de tanden erin kan kleven).

Maak een papieren staart uit de rest van het vel stevig wit papier. Leg het papier voor je neer met de brede kant naar je toe. Teken nu van links naar rechts een schuine lijn naar boven, van links in het puntje tot vijf centimeter vanaf de onderkant rechts. Teken dan stekels tegen de schuine lijn en knip de staart uit. Doe wat lijm op de breedste kant van de staart en kleef hem tegen de grote doos.

De buitenkant van de twee dozen en de staart groen verven. Dit goed laten drogen.

Wanneer de verf droog is, kan je de tanden in de bek plakken en ogen maken. Doe een klein beetje lijm op elke tand en kleef die tegen de binnenrand van de kleine doos, vanboven en vanonder. Op een restje wit papier kan je grote ogen tekenen. Knip ze uit en kleef ze op de kop van de krokodil.



Heksen en tovenaars

TREK JE TALIGE SCHOENEN AAN!

Activiteit

Deze activiteit bestaat uit allerlei verschillende delen. Er zitten bewegingsspelletjes tussen, knutselen, dansen, toveren en een verhaal.

Duur

Een hele dag.

De activiteit bestaat uit verschillende kortere en langere activiteiten, je kan zelf kiezen welke je gebruikt en welke niet, als je de activiteit wil inkorten.

Leeftijd

Alle leeftijden, maar voor het verhaal worden de kinderen best opgesplitst in kinderen tot 8 jaar en oudere kinderen.

Groepsgrootte

Van kleine tot grote groepen.

Aantal animatoren

Minstens twee.

Ruimte

Een lokaal waar geknutseld kan worden, een rustig lokaal voor de tovertrucs, een ruim lokaal of een ruimte buiten voor de bewegingsspelletjes en de heksendans.

Vorbereiding

Verhaal voorbereiden.
Hoed en toverstokje knutselen.
Diploma's maken.
Materiaal bij elkaar zoeken.
Enkele tovertrucs leren.

Materiaal

Een groot tapijt waar de hele groep in een kring op kan zitten.

Heksen- en tovenaarshoeden maken

Voor ieder kind een vel stevig papier van 85 op 60 cm (A1) (verschillende kleuren).

Een blad stevig papier of dun karton om de sjablonen te maken waarmee de kinderen de vorm van de heksenhoed mee kunnen aftekenen (zie achteraan bij 'Werkwijze voor het maken van sjablonen').



Een touwtje van 50 cm.
Nietjesmachine.
Plakband.
Scharen.
Potloden.
Een grote losse spiegel.
Eventueel: elastiek of dunne touwtjes.

Heksen- en klerenestafette

Wijde verkleedkleden: twee jassen, twee rokken, twee overhemden, twee omslagdoeken, 2 heksenhoeden (van animatoren).
2 bezems.
Een ruim lokaal of speelveld.

Verhaal

Dahl, Roald, De heksen. Baarn: Fontein, 1990.
Het fragment is ook te vinden in: Roald Dahl's schatkamer. Baarn: Fontein, 1997.
Eventueel de gelijknamige film
en/of
Lieve Baeten, Nieuwsgierige Lotje. Hasselt: Clavis, 1992.
Lotje en de heksenprinses. Hasselt: Clavis, 1998.
of een ander boek over Lotje
en/of
Rowling, J. K., Harry Potter en De steen der wijzen. Harry Potter en De geheime Kamer.
Harry Potter en De gevangene van Azbakan. Harry Potter en De vuurbeker. Amsterdam: De Harmonie, 2000.
Eventueel de gelijknamige film(s)

Heksendans.

Hekserige muziek, bijvoorbeeld: Carmina Burana, Orff.
Danse Macabre, Saens.
Een cassette- of cd-speler.

Tovertrucs

Enkele boeken met tovertrucs en de benodigdheden om enkele trucs uit de boeken uit te voeren (bv. kaartspelen, luciferdoosjes...)

Bewegingsspel

Een toverstokje.

Uitreiking diploma's

Heksen- en tovenaarsdiploma's

Talige mogelijkheden

Gesprekjes over heksen en tovenaars.
Overleg met de kinderen tijdens het knutselen, dansen, toveren...
Kinderen overleggen met elkaar en helpen elkaar.
Verhaal.



Tips om het lokaal een mysterieus tintje te geven: Mysterieuze muziek (bv. 'Carmina Burana': O Fortuna), een verduisterde ruimte en met theelichtjes op tafel, (uitgerafelde) draden wol van verschillende lengte aan het plafond, spinnenwebben, nepspinnen, vleermuizen ...

Tips om jezelf hekserig/ tovenaarsachtig te verkleden: Een zelf geknutselde heksen- of tovenaarschoed, wijde gewaden, bijvoorbeeld een lang zwart kleed (eventueel kan je er sterren en een maan op naaien) en een schouderdoek, een nepbaard en nepenor (voor de tovenaars) (die kan je eventueel zelf maken van grijze wol), een toverstaf, een plastic haakneus (te koop bij verkleed- of feestwinkels), zwart geschminkte lippen en wenkbrauwen, een bezemsteel...

Vorbereiding

Lees het verhaal eens door om het enthousiast en ingeleefd te kunnen voorlezen.

Maak zelf al een heksen-of tovenaarschoed – zie achteraan bij 'Werkwijze voor het maken van een heksen/tovenaarschoed'

Maak een toverstaf. Een toverstaf kan je maken door een stokje (bv. een Chinees eetstokje) met crêpepapier te omwikkelen en er een strook crêpepapier in een andere kleur aan te bevestigen.

Maak heksendiploma's.

Leg alle benodigheden klaar per activiteit.

Verkleed jezelf en versier het lokaal.

Zet tafels klaar voor de knutselactiviteit.

Maak op het tapijt een knus plekje om voor te lezen.

Opwarmertje: welkomstwoordje

Alle kinderen hebben zich ingeschreven voor een opleiding tot heks of tovenaars en zijn naar de bijeenkomst afgezakt. Zwaai hen bij binnenkomst tegemoet met je toverstaf en stel jezelf voor als 'Lola de heks' of 'Simsalabin de Tovernaars'. Heet hen van harte welkom op de opleidingscursus en vraag of ze met je meekomen.

Vraag hen om in een kring op het tapijt te komen zitten. Moedig de kinderen aan om over heksen te praten en ga spontaan in op hun opmerkingen!

Hebben jullie al eens een heks gezien? Hoe denken jullie dat een heks eruit ziet? Wat weten jullie van heksen? Wat eten ze? Wat doen ze overdag? En 's nachts?

Wat voor kleren dragen ze?

Hebben ze huisdieren?

En tovenaars? Zijn die anders dan heksen?

Sta stil bij het feit dat heksen en tovenaars een hoed dragen. Aangezien de kinderen zich hebben ingeschreven voor een opleiding tot heks/tovenaars kunnen ze ook niet zonder hoed. Daar moet dus wat aan gedaan worden. Tover een stapel zwarte papieren en de andere knutselspullen die nodig zijn tevoorschijn.



Heksen- en tovenaarschoeden maken

Vertel de kinderen dat het helemaal niet zo moeilijk is om een heksen- of tovenaarschoed te maken. Vraag aan de kinderen of ze weten hoe ze een heksenhoed kunnen maken. Ga in op hun ideeën.

Hoe zou je een heksenhoed/tovenaarshoed maken? Wat heb je nodig?

Maar een heksenhoed hoe ziet die eruit? Ja, die heeft zo'n punt vanboven. Hoe ga je die punt maken?

Achteraan vind je een werkwijze voor het maken van een heksenhoed. Je vindt er ook de aanwijzingen om de nodige sjablonen te maken. Je kan deze werkwijze volgen, maar je kan evengoed ingaan op de inspiratie van de kinderen (dit is misschien wel leuker!), dan kunnen zij aan de andere kinderen hun ideeën uitleggen en heeft iedereen zijn eigen zelfbedachte hoed.

Jij had een idee, Salima, leg eens uit.

Ja, goed idee! Probeer het eens even en kijk of het gaat.

Het is niet erg als er een hoed mislukt, we proberen tot iedereen er eentje heeft.

Hoe kan je ervoor zorgen dat hij niet meer van je hoofd valt?

Het kan heel leuk zijn om de kinderen als de hoeden klaar zijn in een grote spiegel te laten kijken, zodat ze kunnen zien hoe de nieuwe heksen- of tovenaarschoed hen staat!

Vraag de kinderen vervolgens in een kring om je heen te gaan staan. Kijk dan eens in het rond, krab eens op je hoofd en smoezel een paar keer met een andere animator. Zet je handen in je zij en kijk heel bedenkelijk...

Het is duidelijk: de kinderen hebben dan wel al een heksen-/ tovenaarschoed, maar daarmee zijn ze natuurlijk nog geen echte heksen of tovenaars.

Vraag de kinderen wat zij zouden moeten doen om er nog meer als een heks of tovenaars uit te zien. Als er niet meteen reactie komt, stel dan gerichtere vragen, bijvoorbeeld:

Wat heeft een echte heks of tovenaars aan? Dragen tovenaars een jeansbroek? Nee toch zeker...

Vertel dan dat je een goed idee hebt om de kinderen nog meer in heksen en tovenaars te doen veranderen...

Heksen- en klerenestafette

Neem de verkleedkleden erbij en leg in twee rijen achtereenvolgens een hemd/T-shirt, een rok, een jas, een omslagdoek, een grote heksenhoed (van een animator) en een bezem op de grond. De afstand tussen de kledingstukken moet ongeveer anderhalve meter zijn.

Tips: Als je dit spel met meer dan 15 kinderen speelt, kan je best meer dan twee groepjes maken. Je hebt dan natuurlijk meer heksenkleden nodig.

Je kan ook een rij met tovenaarskleden maken: een broek, een lang kleed, een mantel, een nepbaard, een tovenaarschoed, een toverstaf.

Vraag de kinderen vervolgens om in een kring om je heen te komen staan. Vertel de kinderen dat je allemaal heksen-/tovenaarskleden op de grond hebt gelegd. Vraag hen wat ze met de kleden kunnen doen.

Ja, we gaan ze aantrekken, maar niet zomaar. Heksen en tovenaars moeten niet alleen kunnen toveren, soms moeten ze ook snel zijn. Daarom gaan we een hekserige wedstrijd spelen.



De kinderen worden in twee groepjes verdeeld. Laat elk groepje een hekserige naam kiezen. De leden van elk groepje gaan in een rij achter elkaar staan.

Bij het startsein trekt het eerste kind van elk groepje zo snel mogelijk elk kledingstuk één voor één aan, zet de heksenhoed op, pakt de bezem en doet hem tussen de benen. Ze lopen een kleine ronde (zet bijvoorbeeld een stoel op het einde van de rij kleren waar ze rond moeten lopen) en trekken de kledingstukken weer één voor één uit.

Zij lopen terug en tikken de volgende speler aan. Die trekt op zijn beurt alle kleren aan, loopt een rondje, doet de kleren uit en tikt de volgende.

Het groepje waarvan iedereen als eerste het parcours afgelegd heeft, heeft het spel gewonnen.

Moedig de kinderen tijdens het spel aan.

Ja, en nu snel de mantel aandoen.
Daar is de mouw: hij zit in het hemd.
Komaan heksen, moedig hem eens aan!
Nee, nee, terug, je hebt de rok nog niet aan!
Lopen, lopen, lias! Terugkomen! Dan zijn jullie klaar!

Wijs na afloop van het spel enkele kinderen aan om de kleren te verzamelen.

Ga met de kinderen weer in een kring zitten op het tapijt. Bespreek kort wat de kinderen van het spel vonden.

Vond je het een leuk spel? Weet je nu wat een heks/ tovenaars nog draagt buiten een heksen-/ tovenaarschoed? Voelde je je een beetje heks/ tovenaars? Wat vond je het moeilijkste kledingstuk om aan te trekken?

Vraag de kinderen of er verschillen zijn tussen de kleren die ze net droegen en hoe ze zelf dachten dat heksen/ tovenaars eruit zagen. Ga in op hun opmerkingen en probeer een gesprek aan te knopen.

Jij denkt dat heksen enkel zwarte kleren droegen? Wie dacht dat nog? Waarom denk je dat?
Wat voor haar hebben heksen eigenlijk?
Zijn heksen proper gewassen? Waarom wassen ze zich niet graag?
Oh ja, ze hebben een wrat op hun kin! En hoe ziet hun neus eruit?

Vertel de kinderen ten slotte dat je een heel griezelig verhaal kent over hoe heksen eruit zien en dat dat niet altijd is zoals zij denken...

Verhaal: Waar je een heks aan kunt herkennen en Nieuwsgierige Lotje

Het verhaal Waar je een heks aan kunt herkennen is een verhaal is voor oudere kinderen (9- 12 jaar). Het verhaal Nieuwsgierige Lotje (of Lotje en de heksenprinses) is een verhaal voor jongere kinderen.

Tip: Je kan natuurlijk ook werken met een verhaal rond tovenaars, bijvoorbeeld met fragmenten uit de Harry Potter boeken.



De Heksen

In dit verhaal vertelt oma aan haar kleinzoon hoe heksen eruit zien. En dat is niet zoals de meeste kinderen denken... Ze vermommen zich namelijk als oude dametjes, maar onder hun pruiken zijn ze kaal, hebben ze vierkante voeten...

Vertel de kinderen het verhaal op een aantrekkelijke, ingeleefde manier. Laat regelmatig stiltes vallen om de spanning op te voeren. Het is aan te raden dat je op voorhand even oefent op de manier van vertellen van oma. Zij vertelt een spannend verhaal en zo moet het ook overkomen bij de kinderen.

Kijk na het voorlezen even de kring rond en vraag wat de kinderen ervan vonden. Laat zelf blijken dat je de heksen uit het verhaal een beetje griezelig vindt en vertel waarom: die klauwen, pruiken, ... De kinderen zullen hier ongetwijfeld op ingaan. Ga in op hun opmerkingen!

Wat voor kleren hadden de heksen uit dit verhaal aan?

Wat voor haar hadden ze?

Hoe zagen de handen van de heks eruit?

Wat vond je het griezeligste stukje van het verhaal?

Zou jij zo'n heks herkennen?

Tip: Het verhaal De Heksen werd ook verfilmd (Nicolas Roeg, Warner Brothers, 1990). Je kan eventueel met hen het fragment van de heksenbijeenkomst in de hotelzaal tonen waar het jongetje uit het verhaal getuige van is. Ook (een deel van) de Harry Potter boeken zijn verfilmd.

In de film heeft de opperheks een uiterst gemeen brouwseltje bereid om kinderen in muizen om te toveren. Maak de kinderen duidelijk dat je hen niet opleidt om gemene heksen zoals in de film te worden, maar wel als goede toverheksen en tovenaars.

Nieuwsgierige Lotje

Dit is het verhaal van een nieuwsgierig heksje (Lotje). Zij is 's nachts op stap met haar bezemsteel en ziet in de verte een lichtje. Ze is zo nieuwsgierig dat ze er een kijkje wil gaan nemen, maar ze tuimelt met haar bezemsteel en haar poes door het open zolderraam. Haar bezemsteel is gebroken en ze gaat op zoek naar de bewoners van het huis om hem te laten maken. Ze komt terecht bij een muziekheks, een kookheks en een slaapheks die haar niet kunnen helpen. Uiteindelijk vindt ze de knutselheks die haar bezem maakt.

Het boek is heel leuk getekend. Er valt heel wat te ontdekken op de prenten. Er wordt ook gewerkt met halve pagina's en op het einde vind je een tekening van het heksenhuis doormidden gesneden, zodat je zicht hebt op alle verdiepingen met de verschillende heksen erin.

Je kan tijdens het verhaal vragen stellen aan de kinderen of je kan ze achteraf laten reageren. Je kan na het voorlezen het boek nog eens van voor naar achter bekijken en de kinderen de prenten heel goed laten bekijken. Als je dat de eerste keer doet, is er kans dat de kinderen het verhaal niet meer zo goed kunnen volgen.

Toon de kinderen de kaft. Vertel dat het een verhaal is over Lotje. Lotje is een heksje. Lees de titel van het verhaal voor.

Lotje is nieuwsgierig. Zijn jullie ook wel eens nieuwsgierig? Wat doen jullie dan?

Willen jullie dan weten wat iemand anders doet? Kijk jij soms door het raam van andere huizen?

Lotje is heeeel nieuwsgierig: zij kijkt door het raam van andere huizen. En weet je wat er dan gebeurt? Luister maar!



Enkele voorbeeldvragen voor tijdens het voorlezen:
(voor je het blad omdraait)

Wie zou er daar wonen?
Wat zou er gebeuren?
Wat ruikt Lotje?
Wat ziet Lotje?

Enkele voorbeeldvragen voor na het voorlezen:
(bij het bekijken van de overzichtsprent achteraan in het boek)

Waar is Lotje gevallen? Kijk eens goed: wat zie je allemaal op de zolder?
Waar woont de knutselheks? Wat moet ze nog allemaal maken?
En kijk, de slaapheks is niet meer aan het slapen!
Welke heks vind je de leukste?
Welke soorten heksen zouden er nog allemaal kunnen bestaan? Wat doen die dan? Hoe ziet hun kamer eruit?

De kinderen worden nu allemaal dansheksen of toverheksen.

Keuzeactiviteit: een heksendans verzinnen of leren toveren

Niet alle heksen en tovenaars hebben dezelfde krachten. Iedere heks of tovenaars kan wel iets dat andere heksen en tovenaars niet zo goed kunnen. De kinderen kunnen kiezen of ze hekserig willen dansen of of ze tovertrucs willen leren.

Tip: Als je met een grote groep en meer animatoren bent, kan je nog meer activiteiten organiseren, bijvoorbeeld toverdrankjes leren brouwen of kikkers en katten knutselen.

Heksendans

Leg de kinderen uit dat jullie samen een heksendans gaan verzinnen die jullie allemaal samen kunnen dansen. Laat de kinderen een stukje hekserige muziek beluisteren. Je kan hen ook verschillende stukjes laten horen en ze laten kiezen welk ze het hekserigst vinden en het beste om op te dansen.

Als jullie dansen, hoe dansen jullie dan? Kan je dat eens voor doen.
Zouden heksen en tovenaars ook zo dansen? Hoe zouden zij dansen?
Ik ga eens een stukje muziek opzetten en dan gaan wij allemaal als een heks of tovenaars dansen.
Ik dans ook mee.
Ok, nu gaan we een dans proberen maken met iedereen. We beginnen met het eerste stukje van het liedje. Ik laat het nog eens horen. Hoe zouden we kunnen beginnen?

Leg de kinderen geen dansje op, maar laat hen zelf gaandeweg een dans verzinnen. Je kan op voorhand wel al eens zelf bedenken welke hekserige bewegingen goed zouden passen op de muziek. Je kan ook suggesties geven. Stimuleer de kinderen om zelf bewegingen uit te proberen.

Hé, dat is wel een leuke beweging, vinden jullie niet! Kom we doen die eens allemaal samen.
Maar om de dans mee te beginnen zou ik er nog iets voor doen. Iets dat een beetje rustiger is, want luister nog maar eens naar de muziek: die begint heel stil.
Zeg, als we onze heksenhoed nu eens opzetten om te dansen.
Kunnen we daar niets mee doen?
Zouden we daarvoor in een kring gaan staan of op een rij of allemaal door elkaar?
Luister nog eens naar de muziek: wat hoor je?



Als je een Nederlandstalig liedje gebruikt, kan je de kinderen ook stilltjes aan attent maken op de tekst. Misschien kan de tekst ook een inspiratiebron zijn voor bewegingen. Doe dit echter niet met heel de tekst.

Leren toveren: goocheltrucs

Tovenaars kunnen dingen laten verdwijnen of dingen laten verschijnen. Doe een paar leuke (en eenvoudige) goocheltrucs voor – zie achteraan voor boekensuggesties.

De kinderen moeten eerst zelf uitzoeken hoe je de truc doet en het zelf eens proberen.

Nee, ik heb het niet in mijn zak gestoken. Voel maar.

Kijk nog eens goed, ik doe het nog eens voor: wat doe ik met mijn hand?

Je hebt het bijna. Je moet het muntstuk alleen nog een beetje sneller omdraaien, anders kan iedereen goed zien wat je ermee doet.

Leer de kinderen nu de tovertrucs. Vraag of ze zelf nog andere tovertrucs kennen. Die kunnen ze aan elkaar leren.

Je kan hen ook in een aantal boeken laten kijken met goocheltrucs voor kinderen. De goocheltrucs staan daar meestal goed in uitgelegd met tekeningen erbij. Laat hen zelf enkele trucs kiezen en oefenen. Daarna doen ze de trucs voor elkaar en leggen ze die ook uit. Zorg voor het materiaal dat je nodig hebt om de trucs uit de boeken uit te voeren.

Welke truc ga jij oefenen? Weet je wat je moet doen?

Hé, net echt! Die truc wil ik ook wel leren, leg eens uit.

Wacht, ik probeer het ook eens. Dan kunnen we samen uitzoeken hoe het moet.

Als je nu je hand achter je rug houdt en je andere hand voor je, misschien lukt het dan beter?

Toonmoment

Roep de twee groepjes terug samen. De dansers kunnen hun hekserige dans laten zien aan de andere kinderen. De tovenaars laten hun trucs zien.

En wat vinden jullie van de dans? Lekker griezelig?

Hebben jullie zin om eventjes mee te dansen? Doe maar, ik zet de muziek nog eens op.

Waw! Hoe doen jullie dat? Is dat balletje echt weg? Of hou je het achter je rug? Mag ik eens voelen: het is echt weg!!

Intermezzo: bewegingsspel 'De boze heks'

Eén animator is door een foute toverspreuk in een boze heks veranderd. Hij tovert alle kinderen met zijn toverstokje om zodat ze stil in een kring staan.

Je hebt hen betoverd en zij (en de andere animatoren) moeten bewegen zoals jij wil. Door je toverstok te bewegen, geef je aan hoe de kinderen moeten bewegen. Op de achtergrond kan je eventueel stilltjes hekserige muziek laten spelen.



naar voor en weer één naar achter. Ja, zo!

Als ik met mijn stokje ronddraai, dan draaien jullie ook rond (doe dit voor). Doe maar eens. En als ik niets doe met mijn stokje, dan doen jullie ook niets. Dan blijven jullie stokstijf staan, zo stil mogelijk, zonder te bewegen (doe dit ook).

We gaan dit eerst eens oefenen, zodat jullie goed weten wat jullie moeten doen. Kijk goed naar mijn toverstokje!

Ja, jullie doen al goed wat mijn stokje zegt.

Nu, wanneer ik mijn toverstok laat vallen (laat het vallen), kunnen jullie weglopen. Want dan kan ik er niet meer mee toveren. Ik tel dan tot tien, raap mijn toverstokje op (raap het op) en probeer jullie te tikken met mijn toverstokje. Wie ik getikt heb (doe een tikbeweging na) moet blijven staan.

Ok, we proberen eens. Ik zwaai met mijn stokje. Jullie weten wat je moet doen. En als ik het laat vallen, moeten jullie snel weglopen.

Kijk eens goed naar mijn stokje. Doen jullie niets verkeerd?

Ja, ronddraaien maar. Pas op! Nu moeten jullie springen.

(Laat het stokje vallen.)

Ha, mijn stokje is wel gevallen, maar ik tik jullie wel!

Ja, jullie heb ik getikt. Jullie komen nu bij mij in de kring staan.

Als ik mijn stokje laat vallen, mogen jullie de andere kinderen proberen tikken en gevangen houden (vang een kind en hou het gevangen), zodat ze niet meer weg kunnen lopen. Dan kan ik hen tikken met mijn toverstok en zijn ze ook betoverd.

Wie laatst overblijft, wordt boze heks en het spel kan opnieuw beginnen.

Afsluiter: uitreiking van de heksen- en tovenaarsdiploma's

Alle kinderen hebben de opleiding tot heks of tovenaars tot een goed einde gebracht. Ze weten nu nog niet alles, maar het is al een begin en ze zijn op de goede weg. Iedere heks of tovenaars krijgt een speciaal diploma.

Tip: Als je een aantal dagen rond dit thema werkt, kunnen de heksen en tovenaars elke dag iets nieuws leren en op het einde hun diploma behalen. Vertel de kinderen nu wat ze de volgende dag zullen leren.

Ideeën voor andere activiteiten rond heksen en tovenaars

Heksenkleren maken.

Een tovenaarslied bedenken.

Heksenbrouwsels en tovenaarsdrankjes maken.

Een spel waarin goede heksen en tovenaars kwade krachten verdrijven.

Knutselen van heksenbezems, katten, spinnen, vleermuizen...



Enkele boeken met goocheltrucs en tovenaarsideeën

Romano, Pasqual, De leukste goocheltrucs. Aartselaar: Zuidnederlandse uitgeverij.
Dit boekje bevat 100 goocheltrucs, stap voor stap en met tekeningen erbij uitgelegd.

Pogue, David, Goochelen voor dummies. Pearson Education Benelux, 2003.
Meer dan 90 eenvoudig uit te voeren trucs voorzien van een heldere uitleg met foto's en presentatie-tips.

Het boek der toverkunsten. De onmisbare handleiding van iedere leerling-tovenaar. Antwerpen: Standaard, 2001.
Een verhalen- en knutselboek.

Werkwijze voor het maken van sjablonen voor een heksen-/tovenaarshoed

Neem een stuk stevig papier of dun karton.

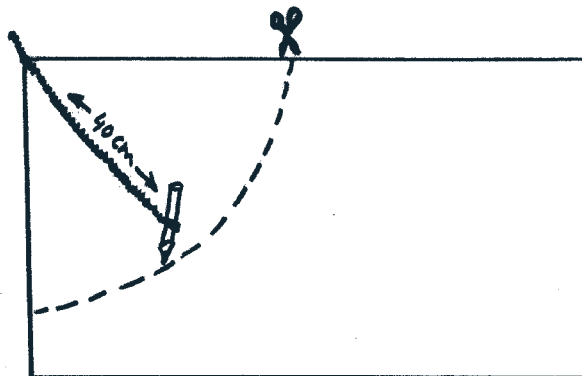
Maak het stukje touw aan een potlood vast.

Meet 40 cm af op het stukje touw, neem het touwtje daar vast en hou het op de hoek van het papier vast.

Trek nu een gebogen lijn van de ene kant van het papier naar de andere.

Knip de vorm die je nu hebt uit.

Dit is sjabloon 1.



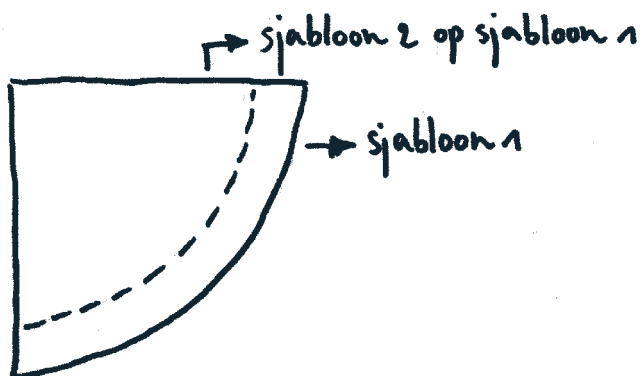
Maak het touwtje 2 cm korter en teken nu op een ander stuk stevig papier of dun karton dezelfde vorm af en knip hem uit. Dit is sjabloon 2.

Neem nu het eerste sjabloon en teken het af op een stuk zwart (of ander gekleurd) papier (A1-formaat).



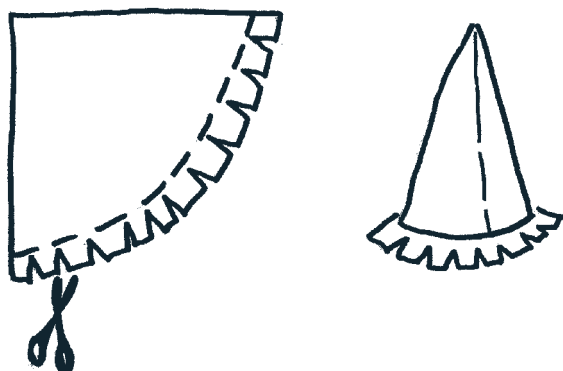
Teken het tweede sjabloon hierin af.

Knip de vorm uit op de buitenste boog.



Maak nu met een schaar inkepingen vanaf de buitenste gebogen rand tot aan de tweede gebogen lijn. De inkepingen maak je 1 à 2 cm breed en zijn ongeveer 2 cm diep.

Knik de inkepingen nu om naar buiten en draai de vorm tot een kegel.



Pas de kegel op je hoofd (of een kinderhoofd – het kan zijn dat je voor je eigen hoed een touwtje van 45 cm moet afmeten) om hem op de juiste grootte te kunnen vastnieten. Je kan de kegel ook vanbinnen aan elkaar kleven met plakband.

Zet deze kegel nu (met de inkepingen naar binnen geplooid) op een stuk stevig papier of dun karton en teken de omtrek af.

Trek rond deze cirkel een tweede cirkel op ongeveer 10 cm afstand (je kan dit ook smaller of breder maken). Dit is sjabloon 3.

Schrijf de nummers op de sjablonen.

Maak van elk sjabloon een aantal exemplaren. Laat enkele kinderen eerst sjabloon 1 tekenen en daarna 2 en 3, laat anderen eerst sjabloon 3 tekenen, daarna 1 en 2. Zo moeten de kinderen minder lang wachten om de vorm van hun hoed te kunnen aftekenen. Met oudere kinderen kan je eventueel zonder sjablonen werken en de werkwijze van hierboven met hen volgen. Dan moet je er wel voor zorgen dat elk kind een potlood en een touwtje heeft.



Werkwijze voor het maken van een heksen-/tovenaarshoed

Laat iedereen een vel papier kiezen (ze kunnen een zwarte heksenhoed maken, maar evengoed een roze of paarse tovenaarschoed of een zwarte hoed met een paarse rand).

Geef de nodige instructies en doe alles voor terwijl je het uitlegt:

Leg het vel papier voor je op tafel. Deel de sjablonen uit (per drie).

De eerste vorm (toon sjabloon 1), die met nummer 1, leg je zo op je blad (de hoek van het sjabloon in een hoek van het blad).

Teken nu een lijn rond de randen. Leg dan de vorm met nummer 2 er mooi in en teken ook een lijn langs de rand.

Knip de vorm die je getekend hebt op de BUITENSTE lijn uit.

Nu knip je van buiten naar binnen, tot aan de tweede lijn (toon deze lijn en de richting waarin de kinderen moeten knippen). Dat doe je over de hele lengte (toon die lengte en maak voorbeeldknipjes). Eventueel trek je voor de kleinste kinderen lijntjes waarop ze moeten knippen.

Tip: Als de kinderen hun hoed nog willen versieren, kunnen ze dit best nu doen: er sterretjes en maantjes opkleven, er een tekening op maken...

Nu moeten jullie deze flapjes (toon de stukjes papier waartussen knipjes gemaakt zijn) omplooien. Dan kan je een hoed maken door het papier naar elkaar toe te draaien en vanboven een mooie punt te maken. Doe dit duidelijk voor.

Je kan je hoed nu toe nieten als hij goed rond je hoofd past. Controleer voordat de hoed met nietjes in elkaar gezet wordt of de hoed niet te groot of te klein is voor het kind.

Nu neem je de vorm met nummer 3. Leg hem op de rest van je blad en teken er rond.

Knip de vorm mooi uit. Om de binnenste cirkel uit te knippen, maak je eerst in het midden een knipje met de schaar, dan kan je gemakkelijker knippen. Doe weer alles voor.

Neem nu je hoed en de cirkel en steek je hoed door de cirkel (steek je hoed door de cirkel). Kijk eens of de cirkel mooi rond je hoed gaat.

Dan doe je lijm op de flapjes en kleef je de cirkel er op vast. Nu is je hoed klaar!

Eventueel kan je nog een touwtje of elastiek vastmaken aan de hoed, zodat hij niet afvalt.

Tip: Voor een tovenaarschoed kan je de rand ook weglaten. Je moet dan enkel het eerste sjabloon aftekenen en geen knipjes maken. Je kan bijvoorbeeld vanboven aan de hoed nog linten in verschillende kleuren bevestigen.



Deze activiteit kan je bijvoorbeeld koppelen aan een feestje (slotfeest, lentefeest, zomaarfeest...)

Activiteit

De kinderen zoeken in kookboeken naar lekkere recepten, overleggen met elkaar welke ze gaan klaarmaken, gaan naar de winkel, zoeken alle benodigdheden bij elkaar, koken, versieren de tafel en smikkelen erop los.

(eventueel kan je ook zelf met de kinderen naar de bibliotheek gaan om kookboeken te zoeken)

Duur

Een hele dag.

Als je maar een namiddag de tijd hebt, kan je de activiteit wel inkorten door bijvoorbeeld op voorhand recepten te zoeken, door recepten te gebruiken die niet veel werk vragen, door de ingrediënten te voorzien...

Leeftijd

Van 6 tot 12 jaar.

Groepsgrootte

Van kleine tot grote groepen kinderen – de groep kan op verschillende momenten opgesplitst worden.

Aantal animatoren

Minstens één.

Ruimte

Een keuken, een ruimte waar je het koken kan voorbereiden en eten, een ruimte waar je bewegingsspelletjes kan spelen.

Vorbereiding

Materiaal klaarleggen.
Kookboeken zoeken.

Materiaal

Allerlei (kinder)kookboeken.
Etiketjes.
Een keuken.
Allerlei kookgerei.
Eetgerei.
Geld (om de ingrediënten te kopen).



(Klad)papier en schrijfgerief (waaronder een stift).
Verkleedkleden om je in een kok te verkleeden.
Eventueel: knutselgerief (gekleurd papier, crêpepapier, lijm, stiften...).

Talige mogelijkheden

Recepten zoeken en aflezen in kookboeken.
Overleggen.
Boodschappenlijstje maken en aflezen.
Contact met winkelbediende.
Gesprekjes tijdens het winkelen, koken en eten.

Vorbereiding

Verkleed je als kok. Zet een koksmuts of een vergiet op je hoofd, trek een keukenschort aan, stop een keukenhanddoek in je zak of leg hem over je schouder, steek een houten lepel achter je oren...
Leg de kookboeken klaar – zie achteraan voor tips.
Leg eventueel knutselmateriaal klaar (voor kinderen die niet willen koken, maar liever taferversiering maken).
Zorg ervoor dat het keuken- en eetgerei klaarligt.

Opmerking

Zorg voor (kinder)kookboeken met duidelijke instructies. Kookboeken met prenten en/of foto's erbij zijn niet enkel aantrekkelijker, maar ook gemakkelijker te begrijpen.
Je kan ervoor kiezen om enkel met Nederlandstalige kookboeken te werken, maar je kan evengoed kookboeken aanbieden in een andere taal die de kinderen spreken (en kunnen lezen).
Laat de kinderen in de kookboeken kijken die hen op het eerste gezicht het meeste aantrekken. De kinderen die de taal waarin het kookboek geschreven is verstaan, kunnen het recept uitleggen aan de andere kinderen.

Opwarmertje: 'Het vieze eten'

(Dit spelletje is gebaseerd op 'Citroen-citroen'.)



De kinderen zitten in een kring en vertellen kort (ga de kring rond) wat ze graag eten of drinken, want vandaag is het feest en jij, als goede kok, zal hen helpen om lekkere dingen klaar te maken. Bij een feest horen lekkere hapjes en drankjes. Iedereen moet iets zoeken dat hij lekker vindt en dat nog niemand anders gezegd heeft. Om goed te onthouden wat iedereen gezegd heeft, schrijven de kinderen de naam van hun gerecht met een stift op een etiketje en kleven ze dat op hun trui. De kinderen kunnen het gerecht er ook bij tekenen voor de kinderen die nog niet (goed) kunnen lezen.

Vraag nu aan de kinderen wat ze verschrikkelijk vies vinden. Zoek iets dat niemand van de groep als lekker eten of drinken gekozen heeft.

Duid een vrijwilliger aan die in het midden van de kring gaat staan. Vertel dat kind dat hij nu eventjes (zolang hij in het midden staat)

het vieze eten is geworden. Er worden allemaal lekkere gerechten klaargemaakt, maar het vieze eten mag er nergens mee in.

Het kind dat in het midden staat roept twee lekkere hapjes of drankjes. De twee kinderen die deze hapjes of drankjes hadden opgegeven als lievelingseten, moeten nu zo snel mogelijk van plaats verwisselen. Het vieze eten moet één van hun plaatsen proberen innemen. Wanneer het vieze eten daar in geslaagd is, neemt het kind wiens plaats is ingenomen (en dus nu in het midden van de kring staat), de rol van het vieze eten over (en het kind dat het vieze eten speelde neemt terug zijn rol op van lekker eten).

Oefen dit eerst even met de kinderen.

Wanneer het vieze eten het beu is om te lang in het midden te staan, laat hij het eten aanbranden. Wanneer er 'aangebrand!' geroepen wordt, moet iedereen zo snel mogelijk van plaats verwisselen en heeft het vieze eten meer kans om er ergens tussen te kruipen.

Tip: Wanneer je iedereen op een stoel laat zitten of cirkels op de grond tekent, is het duidelijker waar er plaatsen zijn die ingenomen kunnen worden dan wanneer iedereen rechtstaat.

Recepten zoeken

Vertel de kinderen dat je nu al een beetje weet wat ze graag eten, maar nog niet of ze wel kunnen koken. Leg de kookboeken op een grote tafel, waar de kinderen rond kunnen.

Hebben jullie je lievelingseten (of iets anders) al eens zelf klaargemaakt? Weten jullie nog hoe het moet?

Voor je de kinderen in de kookboeken lekkere recepten laat zoeken, vertel hen dat je wel verschillende gerechten gaat klaarmaken, maar dat jullie niet alles kunnen maken, dat je straks met iedereen samen gaat beslissen wat jullie gaan maken en hoe je het gaat maken. Je gaat niet alles kunnen maken omdat je dan teveel eten hebt, omdat jullie misschien niet voor alles de juiste ingrediënten kunnen vinden, omdat je het juiste kookgerief niet hebt... Leg dit allemaal aan de kinderen uit.

Laat de kinderen in groepjes in de kookboeken kijken. Geef stukjes kladpapier die ze tussen de bladen kunnen steken als ze een lekker recept gevonden hebben.

Recepten kiezen

Wanneer elk groepje kinderen een aantal lekkere recepten gevonden heeft, roep je ze weer samen rond de tafel. Laat de groepjes één voor één vertellen welk recept zij hebben gekozen.

Waarom heb je dat gekozen?
Denk je dat het gemakkelijk is om te maken, of moeilijk?
Waarom?

Wat heb je allemaal nodig? Hoe lang duurt het voor het klaar is?
Vinden jullie dit ook lekker?
Denk je dat we dit kunnen maken?



Tip: Wanneer je met een grotere groep kinderen werkt, duurt het te lang om iedereen aan het woord te laten. Laat de kinderen dan – onder begeleiding van een animator – in hun groepje beslissen welk recept zij het beste vinden om klaar te maken. Overloop daarna met de hele groep samen het recept dat elk groepje gekozen heeft.

Overloop de verschillende recepten en schat zelf in wat mogelijk is en wat niet (denk aan tijd, materiaal, kosten...). Zorg ervoor dat er een aantal verschillende recepten, die wel allemaal deel kunnen uitmaken van hetzelfde menu, gekozen worden door de kinderen: bijvoorbeeld iets dat veel voorbereidings- en snijwerk vraagt, iets dat in de oven klaargemaakt moet worden (bv. pizza), iets op het vuur (bv. soep) en iets dat niet gekookt moet worden (bv. fruitsla)... Zo kunnen de taken gemakkelijker verdeeld worden en heeft iedereen iets te doen.

Een lijstje met benodigdheden opstellen

Wanneer de recepten geselecteerd zijn, leg je de overige kookboeken opzij (het is ook handig als de verschillende recepten in verschillende kookboeken staan, tenzij je ze tussendoor kan kopiëren). Verdeel de kinderen over de verschillende recepten (wie wil wat maken?). Laat de kinderen, onder begeleiding, opschrijven wat ze allemaal nodig hebben voor het recept.

Voor hoeveel personen is dit recept? Wat hebben we allemaal nodig? En hoeveel? Is dat genoeg voor alle kinderen die hier zijn? Moeten we meer maken of minder? En welk kookgerief hebben we nodig?

Wanneer dat lijstje klaar is, kunnen de kinderen per groepje een boodschappenlijstje maken en naar de winkel gaan om daar de nodige ingrediënten te kopen. Bekijk wel nog eerst even of er overlappingen zijn tussen de benodigdheden van de verschillende groepjes (zodat er bv. geen twee pakjes boter gekocht worden als eentje genoeg is). Spreek af welke animator met welk groepje meegaat.

Winkelen

Maak voor je naar de winkel gaat duidelijke afspraken met de kinderen. Spreek zeker goed af dat iedereen dingen mag vragen/zoeken en dat iedereen bij zijn groepje blijft. Vertel hen dat ze goed op de hoeveelheid, de prijs, ... moeten letten. Afhankelijk van het soort winkel, moeten de kinderen in de winkel de ingrediënten zelf zoeken of aan iemand vragen. Spreek met de kinderen af wie wat zoekt/ vraagt/ betaalt. Tijdens het winkelen knoop je met de kinderen gesprekjes aan.



Ga je ook wel eens met je mama mee naar de winkel?
Waarom doe je dat graag?
Kijk eens goed hoeveel die boter kost? En hoeveel kost deze? Welke zullen we dan kopen?

Eten jullie liever rode appels of deze groene?
Wie wil er een brood bestellen? Niet vergeten zeggen dat het gesneden moet zijn, hé.



Koken

De ingrediënten zijn gekocht. Laat de kinderen alles klaarleggen op een tafel, ook het nodige kookgerief (mesjes, potten en schalen...). Spreek met de kinderen af wie wat wast, snijdt, op het vuur zet...

Lees het recept nog eens samen door met de kinderen en bespreek de eerste stap(pen). Zorg ervoor dat de kinderen de volgende stap uit de werkbeschrijving goed bekijken voor ze iets doen en laat hen het ook aan de andere kinderen uitleggen, zodat iedereen weet wat er moet gebeuren. Geef hen hierbij een aantal tips, doe een aantal dingen voor, bijvoorbeeld hoe ze het best een appel schillen, hoe ze een ajuin snijden...

Tijdens het snijden, raspen, inboteren, bakken en braden kan je allerlei gesprekjes houden met de kinderen.

Kijk, als je de appel zo legt en je zo snijdt (doe dit voor), dan gaat het gemakkelijker.

Ai, dat is de verkeerde kant van het mesje. Je moet het omdraaien. Probeer maar, zo snijdt het veel beter, niet?!

Wie heeft dit al eens gedaan? Kan je eens uitleggen hoe het moet?

Weet je wat ik eens gedaan heb? Ik was koekjes aan het bakken en ik had ze net in de oven gezet, toen...

Tip: Als er kinderen in de groep zijn die echt niet graag koken, maar wel graag knutselen, kan je hen in knutselboeken laten kijken. Zij kunnen dan samen tafelversieringen maken: menu's, tafelmatjes, servetringen...

Smikkelen en opruimen

De kinderen die klaar zijn met koken, kunnen helpen opruimen en afwassen. Laat enkele kinderen de tafel dekken en het smikkelen kan beginnen!

(Natuurlijk moet er achteraf nog afgewassen worden, maar ook dat kan met de kinderen samen.)

Afsluiter: 'Kat & muis'

Na het eten en aan tafel zitten kan je bijvoorbeeld het volgende actieve spelletje spelen als afsluiter (je kan het natuurlijk ook ergens tussendoor even spelen ter afwisseling). Je kan het spelletje op de volgende manier inkleden, zodat het bij het thema 'koken' past:

Kom uit de keuken en zeg dat je een muis gezien hebt en dat dat toch niet kan. 'Vang' een kind en duidt hem aan als muis. De andere kinderen gaan allemaal in een kring staan met hun benen gespreid. Om muizen te vangen heb je een kat nodig. Duid een vrijwilliger aan.

De kat loopt binnen de kring rond en probeert de muis, die ook binnen de cirkel blijft, te tikken. Wanneer de kat de muis tikt, wordt de muis de kat en de kat wordt de muis.

Wanneer de muis moe is, kan hij onder de benen van een kind in de kring kruipen. Dat kind wordt dan plots de kat en de kat in de kring wordt de muis en moet goed opletten niet getikt te worden.

Variatie: Wanneer je dit spel met een klein groepje kinderen speelt en de kring niet groot genoeg kan zijn om in rond te lopen, kan je alle kinderen op een rij naast elkaar zetten. De kinderen staan schouder aan schouder, afwisselend met hun gezicht naar een andere kant: staat het eerste kind met zijn gezicht naar het raam, dan staat het volgende kind met zijn rug naar het raam, het derde kind staat weer met zijn gezicht naar het raam, het vierde met zijn rug... Kat en muis lopen rond de rij kinderen.



Wanneer de muis moe is, gaat hij achter iemand staan en duwt hij dat kind tegen zijn rug, zodat het uit de rij stapt. Dat kind wordt dan de kat en de kat wordt muis. En het spelletje kan opnieuw beginnen...

Enkele leuke en handige kinderboekjes

De Craene, Veerle, Liégois, Michel en Geneviève Casterman, Maak er een knutselpotje van. 16 knutselwerkjes om op te eten. Averbode: Altoris, 1998.

Hoe maak je een fruitsaurus? Hoe tover je een peer om in een egel en een banaan in een zee-monster? En andere leuke ideeetjes met duidelijke prenten en instructies.

Theulet - Luzié, Bernadette, Kookplezier. Casterman, 1999.

Kookboek op stevig en geplastificeerd papier. Hoe maak je groentenauto's, een snoeptrein, een heksentaart of een aardappelvogel? En andere leuke ideeetjes met duidelijke prenten en instructies.

Nielandt, Dirk en An Candaale, De Vliegende Keuken. Een reisverhaal vol lekkere recepten.

Antwerpen: Standaard – Kinderopvang KAV, 2000.

Hier vind je door een verhaal aaneengesmolten recepten van over de hele wereld.

Wilkes, Angela en Stephen Cartwright, Mijn eerste kookboek. Eenvoudige recepten voor kinderen.

Schoten: Westland, 1984.

Kruidige en zoete gerechten en ook lekkernijen voor een feestje. Stap per stap geïllustreerd.

Er bestaat ook een hele rits kookboeken gebaseerd op bekende verhalen of figuren, bijvoorbeeld Het griezelkookboek (naar Roald Dahl), Kaapse Raasdonder (naar Annie M. G. Schmidt), Lekker eten met Asterix, Het kook-/koekboek van Vos en Haas...



Maskers maken & spelen



TREK JE TALIGE SCHOENEN AAN!

Activiteit

De kinderen maken elk hun eigen masker. Met de maskers wordt nadien gespeeld: de kinderen kruipen in het personage van hun masker, maken er gebaren bij, spreken zoals hun personage... De kinderen kunnen in groepjes een verhaal verzinnen en dat uitbeelden.

Duur

Een hele dag.

De activiteit kan uitgebreid worden: een toneelstuk maken met decors/kostuums.

De activiteit kan ook ingekort worden tot een namiddag: enkel maskers maken.

Leeftijd

Van 6 tot 12 jaar.

Groepsgrootte

Van kleine tot grote groepen.

Aantal animatoren

Minstens één.

Ruimte

Een ruimte waar je kan knutselen en een ruimte waar je een bewegingsspelletje kan spelen.

Vorbereiding

Materiaal klaarleggen.

Een masker maken.

Met je mede-animatoren een kort situatiespel met (zelfgemaakte) maskers bedenken.

Materiaal

Als basis: papieren zakken, grote stukken karton, stevig gekleurd papier.

Als versiering: krantenpapier, gekleurd/blinkend papier, crêpepapier, knopen, kralen, restjes wol, lapjes stof, mooie lege snoeppapiertjes, stiften, kleurpotloden, wascokrijtjes, verf en penselen...

Elastiek, touw of repen stof om het masker te kunnen dragen
lijm, scharen, meetlat, nietjesmachine, eventueel breekmes...

Boek(en) met voorbeeldmaskers - een aantal zelfgemaakte maskers.
Eventueel: (grote) spiegels, verkleedkleden, grote lappen stof, materiaal om een decor mee te maken.

(Voor maskers uit papier maché of gips: zie achteraan bij 'Werkwijze')



Talige mogelijkheden

- Gesprekjes over gekke gezichten en maskers.
- Overleg over de mogelijkheden voor het maken van een masker.
- Gesprekjes tijdens het knutselen en spelen.
- Overleg over het maken van een verhaal.
- Een maskerspel spelen.

Vorbereiding

Zoek enkele boeken met maskers in - voor titels zie 'Inspiratiebronnen en boeken over maskers'.

Leg al het materiaal klaar.

Zet de tafels klaar waar de kinderen aan zullen zitten.

Opwarmertje 'Maskers doorgeven'

(Dit spelletje is gebaseerd op 'Ik ga op reis en ik neem mee...')

Als opwarmertje kan je het volgende grappige spel spelen: 'Maskers doorgeven'. Wanneer je met meer dan 10 kinderen bent, kan je de groep best opsplitsen.

Laat de kinderen in een kring gaan staan. Let erop dat iedereen elkaar goed kan zien. Duid één kind aan en vraag hem om een gek gezicht te trekken. Zeg dat iedereen goed moet kijken.

Vraag dan aan alle kinderen om dit gezicht zo goed mogelijk na te doen.

Daarna vraag je het kind dat naast het eerste kind staat een ander gek gezicht te verzinnen.

Vraag aan alle kinderen om het eerste en het tweede gekke gezicht na te doen.

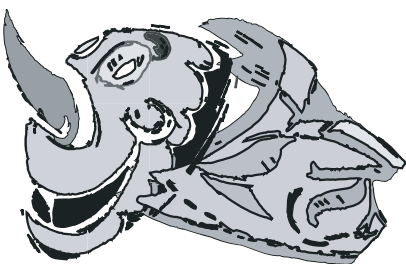
Het volgende kind in de rij verzint een derde gek gezicht.

Leg de kinderen uit dat ze goed naar iedereen moeten kijken en de gekke gezichten moeten proberen onthouden, de hele cirkel rond. De kinderen kunnen ook overdreven blij, boze, verbaasde, hele lieve, verdrietige... gezichten trekken als gekke gezichten.

Probeer bij elk gezicht wat te zeggen, bijvoorbeeld:

Hé, met die wenkbrauwen zo omhoog, da's gek!
Je oren goed naar omhoog trekken, dan lijkt het wel of er puntjes aan zijn!
Ooh, jij ziet er nu echt wel verdrietig uit!

Als alle kinderen geweest zijn, zet je je masker op. Kijk eens of de kinderen dat ook kunnen nadoen.



Vertel de kinderen dat zij nu ook elk hun eigen masker mogen maken. Laat hen verschillende voorbeelden van maskers zien, zowel maskers die je zelf gemaakt hebt als voorbeelden uit boeken. Vraag aan de kinderen of zij weten hoe je een masker kan maken. Laat hen hun ideeën vertellen.

Wie heeft er al eens een masker gemaakt? Wat heb je ervoor nodig?

Waarmee zou jij een masker maken? En hoe zou je dat dan doen? Denk je dat dat gemakkelijk is? Zouden we dat nu kunnen doen? Wie heeft er nog een ander idee?

Je kan o.a. een masker maken uit een papieren zak en je kan zelf een gezicht uitknippen uit karton (zie achteraan voor de werkwijze). Toon van elke soort een voorbeeld, terwijl de kinderen of jij er uitleg over geven. Laat de kinderen even rustig naar de voorbeelden en in de boeken kijken.

Laat hen kiezen met welk basismateriaal zij een masker willen maken (met een papieren zak of met karton/stevig papier en elastiek of volgens hun eigen idee als het nodige materiaal beschikbaar is).

Eventueel kunnen de kinderen eerst op kladpapier een ontwerp voor hun masker tekenen. Zo denken ze na over wat ze willen maken: een mens of dier, welke uitdrukking, welke kleuren, welk materiaal ze kunnen gebruiken...

Laat de kinderen in kleine groepjes rond tafels gaan zitten. Zorg ervoor dat alle kinderen gemakkelijk aan het materiaal kunnen en dat er van alles voldoende is (dat de kinderen bijvoorbeeld niet te lang op lijm of op een schaar moeten wachten).

Tip: Leg de basisbenodigdheden op de tafels tussen de kinderen en het materiaal voor de versieringen op een aparte tafel, waar elk kind kan gaan halen wat hij wil gebruiken. Zo is er meer ruimte op de werktafels.

Laat de kinderen die aan hetzelfde type masker werken aan elkaar uitleggen en met elkaar overleggen hoe ze te werk kunnen gaan. Begeleid hen hierin en doe de nodige stappen voor of laat een kind ze voordoen, zodat iedereen die een masker van dat type maakt goed weet wat er moet gebeuren. Je kan ook enkele kinderen de werkbeschrijving aan de hand van de prenten uit een knutselboek laten uitleggen aan andere kinderen.

Ga tijdens het knutselen tussen de kinderen zitten (ideaal is een animator per groepje) of wandel rond en blijf overal eens staan om te helpen en om gesprekjes aan te knopen. Bekijk de ontwerpen voor de maskers en de maskers zelf, ga in op wat er gemaakt wordt, wat er verteld wordt, stimuleer de kinderen om na te denken met welk materiaal ze hun masker zouden kunnen versieren, ...

Wat wil je maken? Hoe zou je dat kunnen doen? Welk materiaal zou je voor de ogen kunnen gebruiken?

Een fee zou toverachtige ogen moeten krijgen, denk je niet? Hoe zou je die kunnen maken? Wat lijkt er toverachtig? Iets dat blinkt, ja! Ga eens kijken of je niets vindt dat een blinkt.

Een leeuw! Dat was een goed idee om de manen (toon ze) met die repen papier te maken! Ben je klaar? Je zou misschien ook nog snorharen kunnen maken?

Tip: Je kan ook mooie maskers maken met papier maché of uit gips. Maskers uit papier-maché moeten wel langer drogen. Die kan je dus niet op één dag maken. Gipsen maskers zijn sneller droog, maar moeilijker om te maken: ze vragen veel geduld en een goede samenwerking tussen de kinderen.



Intermezzo: 'Tikkertje 'Wat doe ik?'

(Dit spelletje is gebaseerd op 'Schippertje mag ik over varen?'.)

Wanneer alle maskers klaar zijn, ruim je samen met de kinderen het lokaal op. Kinderen die eerder met hun masker klaar zijn kunnen vrij spelen of met één van de animatoren spel spelen.

Speel nadien met iedereen gezamenlijk een kort actief spel, bijvoorbeeld: 'Tikkertje Wat doe ik?'. Dit spel brengt de kinderen al een beetje in de sfeer voor de volgende activiteit: het spelen met maskers.

Je speelt dit spel best buiten of in een ruim lokaal. Vraag de kinderen om aan de ene kant van de ruimte te gaan staan. Teken een lijn waar ze achter moeten staan. Aan de overkant teken je ook een lijn.

Zeg de kinderen dat je een tikker nodig hebt en vraag een vrijwilliger of duid iemand aan. De tikker staat in het midden tussen de twee lijnen.

De kinderen lopen over van de ene kant naar de andere kant en de tikker moet zoveel mogelijk kinderen proberen te tikken. Maar de kinderen mogen niet zomaar overlopen: de tikker moet eerst een handeling uitbeelden, iets wat je kan doen (tanden poetsen, een auto wassen, voetballen...). Hierbij mag er geen geluid gemaakt worden.

Zeg de kinderen dat ze grote bewegingen moeten maken, zodat iedereen duidelijk kan zien wat de tikker doet. Doe bij de speluitleg enkele handelingen voor (met grote bewegingen) en laat de kinderen die raden.

Wanneer de andere kinderen de handeling van de tikker geraden hebben moeten ze zo snel mogelijk overlopen. Hoe sneller de kinderen de handeling raden, hoe meer de tikker nog op de handeling is geconcentreerd en hoe minder al op het tikken. Het is dan iets gemakkelijker om over te lopen.

Wie overloopt voor de handeling geraden is, moet de tikker meehelpen. De kinderen die getikt worden verzinnen samen met de eerste tikker een handeling en ze beelden ze allemaal samen uit.

Het spel is gedaan als er nog maar één kind als winnaar overblijft.

Tip: Je kan dit spel een tikkertje moeilijker maken door de kinderen die moeten overlopen de handeling van de tikker te laten nadoen terwijl ze overlopen. Wanneer de tikker hen ziet en ze de handeling niet aan het nadoen zijn, telt dit evengoed als getikt. Je kan de kinderen natuurlijk ook hun masker al laten opzetten bij het spelen van het spel.

Spelen met maskers

Ga met alle kinderen in een kring zitten. Ieder kind brengt zijn masker mee in de kring. Zorg ervoor dat iedereen elkaar goed kan zien. Bekijk samen met de kinderen alle maskers en laat hen erover vertellen. Laat de kinderen hun masker ook telkens even opzetten:



Is het een grappig masker, een blij, een boos...? Is het een mens of een dier? Wat voor stem zou erbij horen? Hoe zou je best lopen als je je masker op hebt?

Laat het kind met het masker op even uitproberen hoe hij ermee zou kunnen lopen en laat de andere kinderen hierop reageren en suggesties geven.

Opgelet: wanneer je met een masker op speelt, moet je luider praten en is het effect ook beter als je je bewegingen uitvergroot en een beetje vertraagt. Natuurlijk moet het publiek je masker ook goed kunnen zien.

Tip: Als je wat meer tijd hebt, kan je de kinderen dit eerst individueel laten uitproberen. Laat hen verspreid over het lokaal gaan staan met hun masker in hun handen. Laat de kinderen eens goed naar hun eigen masker kijken: wat zien ze? Is het blij, boos, bang...? Is het een mens of een dier? Wat voor stem zou erbij horen? Welk geluid maakt het dier? Hoe zou je best lopen als je je masker op hebt?

De kinderen zetten vervolgens hun masker op en proberen wat uit. Het is leuk als er op dat moment wat (grote) spiegels in het lokaal aanwezig zijn waarin de kinderen zichzelf met hun masker op kunnen zien.

Ga hierna samen in een kring zitten en laat de kinderen vertellen en voordoen wat ze bedacht en uitgeprobeerd hebben. Dit kan dan aangevuld worden met de suggesties van de andere kinderen.

Misschien zijn de kinderen al spontaan met hun maskers een rolletje beginnen spelen of hebben ze een gesprek aangeknoopt met een ander gemaskerd kind.

Bereid met de animatoren op voorhand een korte situatie voor met de maskers die jullie gemaakt hebben. Speel deze situatie voor de kinderen en stimuleer hen om zelf in kleine groepjes een situatie te bedenken waarin hun personages voorkomen. Ze kunnen helemaal kiezen waar ze op dat moment zijn, wat ze zeggen, wat er gebeurt... maar ze moeten er aan denken dat ze hun masker opzetten en niet meer zichzelf zijn.

Loop ondertussen rond tussen de kinderen en blijf telkens even bij een groepje. Overleg samen met de kinderen en help hen om een situatie te bedenken

Wie zijn jullie? Zijn jullie jong/oud/vriendelijk/boos/verliefd...? Zijn jullie familie/vrienden/vreemden voor elkaar? Wat vinden jullie een leuke plaats? Waarom vind je dat een leuke plaats? Ok, jullie zijn op/in... Wat zou er kunnen gebeuren? Wanneer komen jullie elkaar tegen? Is dat nu, vroeger of in de toekomst – als de wereld er helemaal anders uitziet?

Laat de kinderen zoveel mogelijk zelf verzinnen en geef pas zelf met mondjesmaat concrete suggesties wanneer de kinderen vastlopen. Blijf vragen stellen of reageren op wat ze al verzonnen hebben om hen verder te motiveren.

Tip: een maskerspel: Wanneer je merkt dat de kinderen er voor open staan en je de tijd hebt, kan je een toneelstukje in elkaar steken met de hele groep. De kinderen verzinnen samen een verhaal waarin ieder personage een rol krijgt, er worden kostuums gezocht en decors gemaakt. En misschien kunnen ouders, vriendjes... komen kijken. Je kan er een echt project van maken!

Afsluiter: toonmoment

Tenslotte laat je de kinderen die dat graag willen hun stukje opvoeren. Motiveer de kinderen om dit te doen, maar verplicht hen niet. Geef een groot applaus na elk stukje!



Inspiratiebronnen en boeken over maskers

Frank, Vivien en Deborah Jaffé, Phantasievolle Masken. Keulen: Könemann, 1996.

De Rosamel, Godeleine, Knutseltips voor originele maskers. Casterman, 1999.
Met tekeningen en instructies stap per stap en een foto van het resultaat.

Rooyackers, Paul, Honderd dramaspelen. Katwijk: Panta Rhei, 1998.

Ander Spel. Speel anders dan anders. Den Haag: Janzeuven, 1991.



Werkwijze voor een masker van een papieren zak

Bepaal eerst de plaats van de ogen: trek de zak over het hoofd van het kind en duid voorzichtig met potlood aan waar zijn ogen zich bevinden. Zorg ervoor dat de kinderen dit niet ineens zelf met een schaar doen of dat ze met een potlood door de zak steken, terwijl ze de zak nog over hun hoofd hebben! Vervolgens kunnen de kinderen de ogen van hun masker uitknippen en de zak versieren. Eventueel kunnen er ook gaten voor de neus en/of de mond gemaakt worden. Leg telkens duidelijk aan de kinderen uit wat je doet en/of waarom.

Werkwijze voor een masker van karton

Teken eerst de vorm van het masker en knip het dan uit. Bepaal ook de plaats van de ogen en knip ze uit. Je kan er ook al ineens de elastiek op maat van je hoofd aan bevestigen. Dit doe je door kleine gaatjes te maken aan de rand, net boven ooghoogte. Meet een elastiek af op het hoofd (maak hem iets langer, zodat je er gemakkelijk knoopjes in kan leggen) en steek deze door de gaatjes. Maak er een knoopje in zodat de elastiek niet terug uit de gaatjes glipt. Of je kan de elastiek er ook aan vast nieten. Dan kan het masker versierd worden.

Tips voor de versiering

Je laat de kinderen best zoveel mogelijk zelf versieringen verzinnen, maar hier zijn een aantal inspirerende mogelijkheden:

Je kan haar maken van lange of korte repen opgekruld papier of restjes wol (dan kan je zelfs nog vlechtjes of staartjes maken). Je kan papier opkrullen door repen te knippen en die repen van begin tot einde strakgetrokken over de scherpe kant van het been van een schaar te trekken (net zoals je doet met cadeaulint). De repen krullen dan op. Je kan ook papierrolletjes maken door een reep papier (van een 2 cm breed) rondom een potlood te draaien. Als je er wat lijm op doet gaan de rolletjes niet terug open. Laat je fantasie werken en je vindt nog veel mogelijkheden om hiermee je masker te versieren: als haarpieken, als snor, als wenkbrauwen...

De ogen kunnen versierd worden met verf of kralen en knopen, net zoals de mond en de neus. Je kan ook een lange (gekke) tong maken die je uit de mond kan laten hangen of grote oren of een lange neus die erop gekleefd wordt...



Werkwijze voor een masker uit papier-maché

Je hebt nodig:

Een grote stapel oude kranten.

Behangerslijm.

Vaseline.

Water

Een emmer en kleine potjes.

Ballonnen

Breekmes.

Verf.

Penselen (zowel voor de lijm als voor de verf).

Meetlat en potlood.

Tesa-plakband ('papieren plakband').

Elastiek.

Hoe ga je tewerk?

Los de behangerslijm op met water, zoals aangegeven op het pakje.

Blaas een ballon op zodat die je hoofd helemaal bedekt. Knoop hem toe, zodat er geen lucht uit kan.

Smeer de ballon helemaal in met een dun laagje vaseline.

Scheur het krantenpapier in repen van ongeveer 3 cm breed.

Smeer de repen in met behangerslijm en breng ze aan rondom de ballon.

Breng zo ongeveer acht lagen aan. Probeer de lagen krantenpapier zo glad mogelijk te maken.

Als je wil kan je door stukjes karton samen te kleven een neus maken. Hier breng je dan ook weer krantenpapier op aan, maar je bevestigt hem nog niet op de ballon.

Laat alles 24 uur drogen. Wanneer de beplakte ballon droog is kan je hem met een breekmes in twee snijden. Je kan er twee maskers uit maken. Je kan er de ballon dan gemakkelijk uit losmaken.

Om de plaats van de ogen en de mond te bepalen, kan je wat lippenstift op je lippen doen, het blinde masker voor je gezicht houden, zoals het het beste past, en een kus op de binnenkant geven. Met een meetlat kan je de afstand tussen je mond en je neus en ogen meten en dit allemaal aftekenen op het masker. Snij dan de mond en de ogen uit. Je kan kiezen of je grote of kleine ogen uitsnijdt, een droevige of blije mond.

Als je een neus gemaakt hebt, kleef je hem nu met de Tesa-plakband zijn plaats. Beplak de rand van de neus helemaal met krantenpapier en laat dit nog even drogen.

Beschilder het masker. Eventueel kan je er eerst met potlood de figuren die je wil schilderen op tekenen.

Tenslotte maak je iets hoger dan de ooghoogte kleine gaatjes. Meet een elastiek af op je hoofd (maak hem iets langer, zodat je er gemakkelijk knoopjes in kan leggen) en steek deze door de gaatjes. Maak er een knoopje in zodat de elastiek niet terug uit de gaatjes glipt.



Werkwijze voor een masker uit gips

Je hebt nodig:

Gipsverband (dit lijkt op verbandrolletjes, te koop in een hobbywinkel of apotheek). Opgelet! Dit verband is niet goedkoop: je hebt ongeveer een half rolletje van 2 m lang en 10 cm breed nodig voor Eén masker.

Bakjes met lauw water.

Scharen.

Vaseline.

Vodden.

Handdoeken.

Haarbanden.

Oude kranten.

Hoe ga je te werk?

Bedek tafels of stukken van de vloer met krantenpapier.

Knip de rolletjes gipsverband in strookjes van ongeveer 2 cm.

Je werkt altijd per twee. Eén persoon beplakt het gezicht van de andere (het model) met gips, daarna worden de rollen omgedraaid. Het model kan een haarband aandoen, zo komt er zeker geen gips in het haar terecht.

Eerst smeer je het gezicht van het model goed in met vaseline. Dit is nodig om het masker nadien gemakkelijk van het gezicht te kunnen halen. Controleer bij elk kind of het goed is ingevet! Let extra op de ogen, wenkbrauwen, en de plekjes rond de neusvleugels.

Elke beplakker heeft een bakje met lauw water en strookjes gips onder handbereik. Het model ligt stil op tafel of op de grond (op krantenpapier). Het model mag vanaf nu niet meer praten of lachen!

Om het masker te maken haal je telkens een strookje gipsverband door het water en leg je dat op het hoofd van het model. Het gipspoeder op het verband wordt nat en je kan het in de mazen van het verband wrijven. Zo krijg je een glad oppervlak. Leg de strookjes telkens een beetje overlappend naast elkaar op het gezicht. Strijk de strookjes steeds glad. Werk van boven naar onder. Probeer goed de vormen van het gezicht te volgen. Zorg dat er geen gips op het haar of in de wenkbrauwen komt! De ogen en de mond blijven onbedekt.

Maak iets smallere strookjes om een verbinding te maken tussen het voorhoofd en de neus en tussen de neus en de 'snor'.

Als je een eerste laag gips hebt aangebracht begin je terug opnieuw met een tweede laag.

Laten drogen en klaar! Dit duurt een tiental minuutjes.

Je kan het masker nu versieren en/of beschilderen.



Creatief spel

TREK JE TALIGE SCHOENEN AAN!

(naar een idee op www.jeugdwerknet.spelensite)

Activiteit

Dit is zowel een bewegingsactiviteit als een creatieve activiteit.

Een kunstdief heeft de kleuren van schilderijen uit het museum gestolen. De kinderen krijgen geld van de zaalwachter en kopen knutselmateriaal. Zo kunnen ze het schilderij terug kleuren geven, tenminste als hun geld niet gestolen wordt door de kunstdief.

Variatie: Je kan in plaats van een schilderij zonder kleuren bijvoorbeeld ook werken rond een modern beeld dat met allerlei wegwerpmaterialen gemaakt wordt. De kinderen kopen dan geen knutselmateriaal, maar ze kopen of verzamelen wegwerpmateriaal om een kunstwerk mee te maken.

Tip: Dit spel kan je koppelen aan een museumbezoek (zie verder).

Duur

Ongeveer twee uur.

Leeftijd

Van 6 tot 12 jaar.

Groepsgrootte

Van kleine tot grote groepen - hoe meer kinderen, hoe meer kleine groepjes (groepjes van een drietal kinderen zijn ideaal, maar groter kan ook).

Aantal animatoren

Minimum twee, liefst drie.

Ruimte

Een lokaal voor de winkel en een lokaal als museum, liefst niet naast elkaar.

Variatie: Je kan het spel ook buiten spelen, in een bos of park.



Vorbereiding

Het materiaal klaarleggen.
Een winkeltje maken waar knutselmateriaal verkocht wordt.
Het lokaal inrichten als museum.
Het briefje van de kunstdief schrijven.
Briefjes met voorwaarden voor het kleuren van de schilderijen schrijven.
Verkleedkleden zoeken om je in zaalwachter en dief te verkleeden.

Materiaal

Knutselmateriaal: verf, verfborstels, potjes, water, vodden.
Prijkaartjes voor het knutselmateriaal.
Papier en schrijfgerief.
Nepgeld.
Het briefje van de kunstdief.
Voor elk groepje een schilderij zonder kleur.
Per schilderij zonder kleur briefjes met voorwaarden voor het inkleuren ervan.
Een aantal schilderijen met kleur of kunstposters.
Naamkaartjes voor de schilderijen.
Plakband of punaises.
Verkleedgerief voor de zaalwachter(s).
Verkleedgerief voor de dief.
Eventueel verkleinde kopieën van de schilderijen zonder kleur (voor de groepsindeling).

Talige mogelijkheden

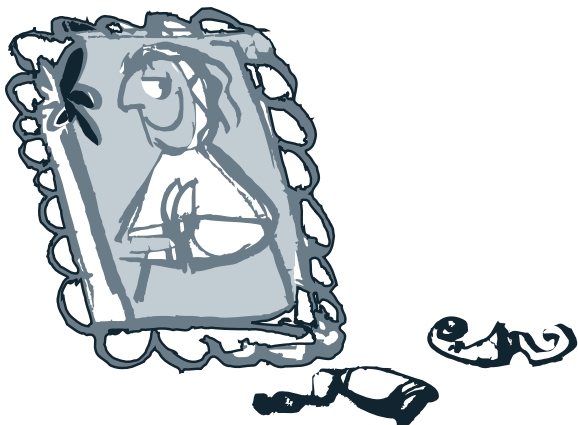
Gesprekjes en overleg met de zaalwachter en de kunstdief.
Briefjes lezen.
Overleg binnen de groepjes over het schilderen van het schilderij.
Spelstrategieën bespreken.

Het spel gekoppeld aan een museumbezoek

Dit spel kan je koppelen aan een museumbezoek. Je speelt het spel nadat je het museum bezocht hebt. De kinderen zijn dan vertrouwd met wat een museum is, hebben kennisgemaakt met (moderne) schilderijen of (moderne) beeldende kunst, met zaalwachters,... Daar kan je bij de inleiding op de activiteit op inspelen.

Bijvoorbeeld:

De zaalwachter: Kennen jullie mij niet meer van in het museum deze morgen/gisteren/vorige week? Ik heb jullie wel naar de schilderijen zien kijken.
Kijk en nu is de kleur van de schilderijen weg. Toen jullie hier waren, waren die kleuren er toch nog?!



Maak voor elk groepje een schilderij zonder kleur - zie achteraan 'De schilderijen'.

Zoek enkele kunstposters of kopieer enkele andere schilderijen en kleur ze in.

Maak een winkel met knutselmateriaal: stal de knutselmaterialen mooi uit en zet er prijskaartjes bij.

Richt een lokaal in als museum: hang de gekopieerde schilderijen en kunstposters op aan de muren met titelkaartjes erbij, maak een affiche met de naam van het museum erop om aan de deur van het lokaal te hangen, zet een bank of stoelen in het midden van het lokaal (zoals in een museum om uit te rusten en naar de schilderijen te kunnen kijken)...

Schrijf het briefje van de kunstdief en hang het bij één van de schilderijen zonder kleur - zie achteraan 'Briefje van de kunstdief'.

Schrijf de briefjes met de voorwaarden en hang ze bij de schilderijen- zie achteraan 'Briefjes met voorwaarden'.

Kopieer en knip het nepgeld uit - zie achteraan bij 'Nepgeld'. De zaalwachter heeft dit op zak, verdeeld in gelijke pakjes voor elke groep.

Eén animator verkleedt zich als zaalwachter, bijvoorbeeld: een kostuum met een pet, een etiket voor op de vest met de naam van het museum...

Eén animator verkleedt zich als dief, bijvoorbeeld: sjofele kleren, een donkere zonnebril, een muts om diep over de oren te trekken, een zak om gestolen dingen in weg te steken,...

Opwarmertje: de zaalwachters van het museum en schilderijen zonder kleur

Verzamel de kinderen (indien mogelijk) in een andere ruimte dan waar de schilderijen zijn opgehangen. Begin met hen een spelletje te spelen, wanneer er net één van de animatoren verkleedt als zaalwachter van het museum in paniek komt aan gelopen. Deze zaalwachter neemt de kinderen mee naar het museum (een lokaal ingericht als museum) en maakt hen duidelijk wat er gebeurd is.

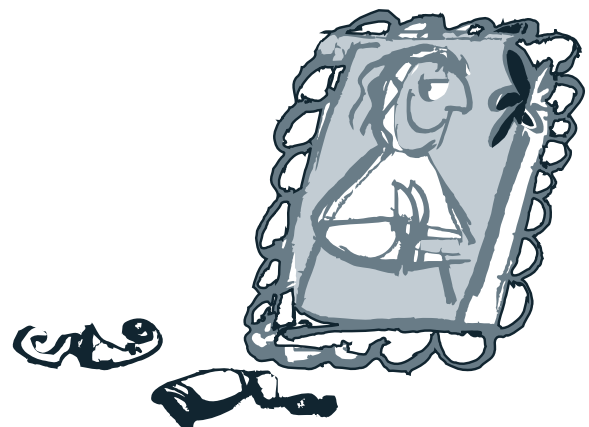
Weten jullie nu wat er deze nacht gebeurd is? Kom maar eens mee. Kom snel!

Kijk, daar, die mooie schilderijen. Zien jullie dat niet? Zien jullie wat ermee gebeurd is? Dat is toch niet te geloven!! Iemand heeft de kleuren gestolen! Nee, hij heeft niet de schilderijen meegenomen, alleen de kleuren! Ongelooflijk! En ik moest de schilderijen bewaken, maar ik ben in slaap gevallen. Zo dom van mij! Kijk nu...

Lees maar, hier: er zit een briefje bij. Misschien kunnen jullie mij helpen om de schilderijen hun kleuren terug te geven?

Laat de kinderen eerst even rondkijken en reageren.

Laat een goede lezer of een animator (een andere dan die de zaalwachter speelt) het briefje van de kunstdief lezen (zie ook verder: 'Briefje van de kunstdief').



De zaalwachter kan hierop bijvoorbeeld reageren.

Willen jullie mij helpen om de schilderijen hun kleuren terug te geven? Ik kan echt niet schilderen en anders word ik ontslagen... En wat moet ik dan doen, als ik hier niet meer mag werken?!

Moedig de kinderen aan om de zaalwachter te helpen en de schilderijen terug in te kleuren.

Zeg, wij kunnen hem wel helpen, vinden jullie niet? Zijn jullie bang van de dief?
Wat moeten jullie doen om de zaalwachter te helpen?
Hoe kunnen jullie dat doen? Wat stond er weer in het briefje van de dief?
Als jullie nu eens lezen hoe je de schilderijen moet schilderen? Dan weten jullie hoe jullie de zaalwachter kunnen helpen.

De schilderijen inkleuren

Groepsindeling

Verdeel de kinderen in zoveel groepjes als er schilderijen ingekleurd moeten worden. Ideaal zijn groepjes van drie kinderen (omdat ze samen een schilderij moeten schilderen), maar grotere groepjes zijn ook mogelijk. Je kan de kinderen laten kiezen welk schilderij zij het liefst willen inkleuren en zo de groepen verdelen. Je kan de groepen ook zelf verdelen.

Suggestie voor de groepsindeling

Je kan de schilderijen die ingekleurd moeten worden verkleind kopiëren. Wanneer je weet hoeveel kinderen er aanwezig zijn, meng je van elk verkleind schilderij evenveel kopieën dooreen - of als er bijvoorbeeld drie groepjes van drie zijn en eentje van vier kinderen, neem je van drie schilderijen drie kopieën en van één schilderij vier. Je laat de kinderen elk blindelings een schilderij trekken. De kinderen met hetzelfde schilderij vormen een groepje en kleuren dat (vergroot) schilderij.

Laat hierna eventjes een animator (niet die verkleed als kunstdief of zaalwachter) tegensputteren.

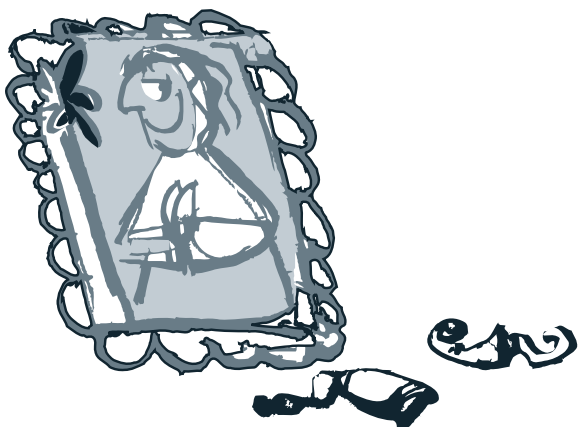
Zeg, maar waar gaan wij die verf en het verf materiaal halen?
Wij hebben geen geld om al die verf te betalen voor jouw schilderijen. Je moet er wel voor betalen. Dan kunnen wij naar de winkel gaan om verfgerief te gaan kopen.

De zaalwachter haalt hierop een hoop neppgeld uit zijn zakken en verdeelt het eerlijk onder de groepjes.

Dat is geen probleem! Hier in het museum is een winkeltje met al het materiaal dat jullie nodig hebben. En hier is geld voor ieder van jullie. Hiermee kan je materiaal kopen. Ik zal jullie het winkeltje tonen.

De winkel

Ga met de groep naar het winkeltje en leg uit dat alles een vaste prijs heeft. De prijs die op het kaartje bij het materiaal staat moet je betalen. Maar soms worden prijzen goedkoper of duurder: als er bijvoorbeeld plots heel weinig gele verf over is, wordt de gele verf duurder en als er plots nog maar 1 verfborstel is, wordt die ook heel duur, omdat het de laatste is. Zie ook verder: 'Tips voor de winkel'.
Laat de zaalwachter zeggen dat hij in de winkel zal staan om ervoor te zorgen dat alles goed loopt met zijn geld.



Elk groepje neemt het schilderij dat zij gaan kleuren en het briefje erbij (zie verder 'Briefjes met voorwaarden'). Het is ideaal als er per groepje een animator kan begeleiden, maar als dat niet het geval is, ga je (ook de animator verkleed als zaalwachter) rond tussen de groepjes om de briefjes met hen te lezen en te bespreken.

Een strategie bespreken

Laat elke groepje een rustig plekje zoeken waar ze hun schilderij kunnen neerleggen en waar ze samen kunnen zitten om hun aanpak te bespreken. Lees samen met de kinderen het briefje met de voorwaarden (zie verder 'Briefjes met voorwaarden').

Wat staat er op het briefje? Hoe moeten jullie het schilderij schilderen?

Heb je al een idee? Welke kleuren wil je graag gebruiken?

Wat zien jullie op het schilderij?

Wat hebben jullie daar allemaal voor nodig? Ja, verf. Maar is verf genoeg? Je kan de verf toch niet met je handen uit de bus nemen?!

Zeg, maar wat stond er weer in dat briefje van de dief?

Ja, hij is in de buurt! Hij loopt hier ergens rond! En als je geld op zak hebt moet je oppassen...

Variatie: Je kan ook werken zonder briefjes met voorwaarden en per groepje voor ze met het spel beginnen samen met de kinderen afspreken hoe ze het schilderij gaan schilderen. De kinderen kunnen bijvoorbeeld op voorhand in potlood op het schilderij schrijven in welke kleuren ze de vakjes gaan schilderen, of ze met streepjes of met stipjes gaan schilderen,... Je kan hierbij ook teruggrijpen op wat ze misschien in het museum dat ze bezocht hebben gezien hebben. Als je op voorhand iets afspreekt over het inkleuren van de schilderijen, kunnen de kinderen deze niet overhaast inkleuren en moeten ze met elkaar overleggen en in functie daarvan materiaal kopen in de winkel.

Bespreek met de kinderen een strategie. In het briefje van de dief staat dat de kinderen, als ze geld bij zich hebben, moeten oppassen als ze de dief tegen komen. De dief kan hun geld immers stelen. De kinderen moeten er op letten dat ze niet teveel geld ineens meenemen naar de winkel, anders zijn ze te snel veel geld kwijt.

Waarom zouden jullie moeten oppassen voor de dief als je geld bij hebt? Wat zou hij daarmee bedoelen?

Hoe kunnen we ervoor zorgen dat hij (bijna) geen geld van ons steelt?

Ja, we moeten ons geld verstoppen. Waar zou je het geld kunnen verstoppen als je naar de winkel gaat? In je kousen, in de zakken van je broek, onder je pet,...

Hoeveel geld zou je meenemen naar de winkel? Weet je al hoeveel verf kost? En een verfborstel?

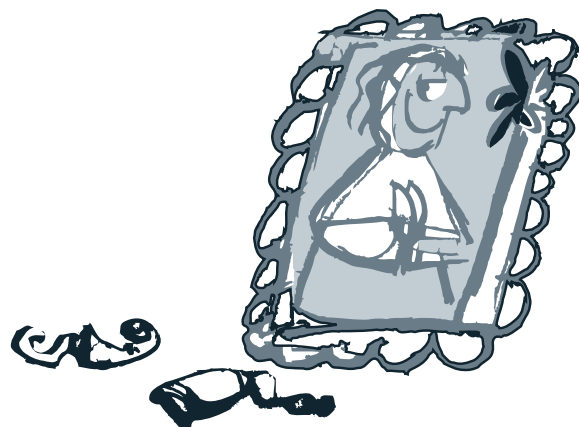
Zou het niet beter zijn als je dat eerst weet, dat je niet teveel geld meeneemt?

Bespreek ook samen hoe ze het geld best verdelen, wie wat gaat kopen, hoe ze de kunstdief kunnen ontwijken, hoe ze het schilderij gaan inkleuren,... Zorg ervoor dat alle kinderen naar de winkel gaan en dat het schilderij door alle kinderen wordt ingekleurd. Je laat de kinderen best eerst een aantal benodigdheden gaan kopen en dan spreek je nog eens goed af hoe het schilderij geschilderd wordt, wie wat schildert,...

Het spel kan beginnen!

Als alle groepjes hun briefje met de voorwaarden voor hun schilderij gelezen hebben en een strategie besproken hebben, kan het winkelen beginnen. De kinderen lopen/stappen/sluipen heen en weer tussen de winkel en de ruimte waar ze hun schilderij gaan schilderen.

Elke animator begeleidt een groepje. Deze animator zit bij het schilderij en bespreekt tussendoor nog tactieken met de kinderen, deelt geld uit (zodat niet al het geld in één keer op is), coördineert de schilderwerken, knoopt gesprekjes aan over het spel,...



Ai, ben je de dief tegengekomen?! En heeft hij jouw geld gevonden? Waar had je het verstopt? Heb je de prijs van het water gezien? Of de prijs van een potje? Want we hebben eerst een potje nodig om ons water in te doen en eentje voor onze verf. Wat hadden we afgesproken? Jij ging geen geld meenemen en je laten tikken door de kunstdief, zodat de andere kinderen wel geld kunnen meenemen en niet meer getikt kunnen worden. Hoe moeten jullie het schilderij weer schilderen? Met zoveel mogelijk verschillende kleuren? Maar jullie hebben maar drie kleuren verf... Zijn er nog veel kleuren in de winkel? Hoe kan je dan meer kleuren maken? Ja, rood en geel geeft oranje. En weet je wat blauw en rood samen is? Anders moet je maar eens een blad papier gaan kopen in de winkel en wat uitproberen.

Opgelet voor de dief!

Ondertussen komt een animator verkleed als kunstdief opduiken (zie ook verder 'Afspraken kunstdief'). Laat hem duidelijk maken dat hij de kunstdief is en dat hij eigenlijk toch geld wil stelen. Als de dief een kind tikt, moet dat kind blijven staan. De kunstdief mag maximum drie vragen stellen aan het kind om zo te weten te komen waar hij het geld verstopt heeft. Als de kunstdief juist raadt, moet het kind het geld dat op die plaats verstopt zit (hij kan op meer dan één plaats geld verstopt hebben) afgeven. Als de dief bijvoorbeeld denkt dat er geld in de kous van het kind zit, moet het kind zijn kous uitdoen om te bewijzen dat het niet zo is of het geld afgeven.

Haha, getikt! Je geld is voor mij! Zit er soms geld in jouw broekzak? Of heb je geld opgerold en in je kous gestoken?

Laat eens zien of er echt niets inzit?

Ha, zie je wel! Lekker veel geld voor mij... Nu kan je niets meer kopen om het schilderij te kleuren! Ga maar terug wat geld halen.

Variatie: Om het spel wat moeilijker te maken, kan je ook afspreken dat de kunstdief ook materiaal kan stelen. De kinderen moeten dan niet alleen voor hun geld oppassen en dat proberen verstoppen, ze moeten ook het materiaal van de winkel naar hun schilderij brengen. Je kan het afnemen van het materiaal wat leuker maken door de kunstdief slechte kleren te laten aantrekken en de kinderen wanneer ze met verf gepakt worden, de verf op het T-shirt van de dief laten uitsmeren.

In de winkel

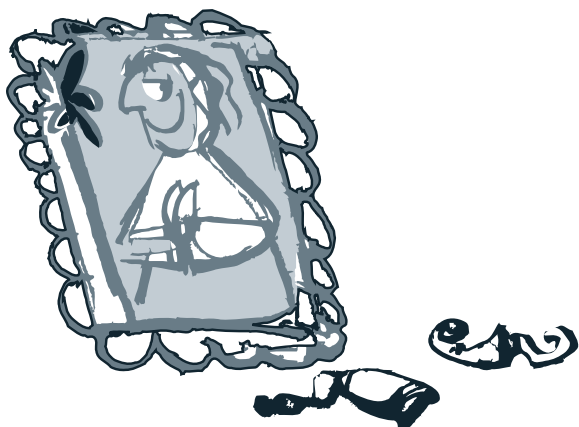
In de winkel houdt de zaalwachter korte gesprekjes met de kinderen die iets komen kopen.

Wat zou je willen kopen? Heb je genoeg verf bij?

Je mag maar één ding per keer kopen: als je ook nog verf wil, moet je eerst terug naar je schilderij gaan om nieuw geld te gaan halen en de anderen van jouw groep te vertellen dat je een potje hebt kunnen kopen. Dan mag jij, of iemand anders van je groep, terug naar hier komen met het potje en dan kan je verf kopen. Vergeet het potje niet mee te brengen, anders heb je niets om verf in te doen! Weet je niet goed wat kopen? Wat hebben jullie al gekocht? En wat heb je nog nodig? Ai, heb je daar niet genoeg geld voor? Je kan ook wachten tot er iemand anders van je groep hier is en dan jullie geld samen leggen om wat rode verf te kopen.

Afsluiter: de schilderijen worden terug opgehangen

Wanneer alle schilderijen ingekleurd zijn, roep je de kinderen van alle groepjes samen. De ingekleurde schilderijen worden terug opgehangen in het museum. De zaalwachter is hier heel blij mee en de dief kan de schilderijen nu zo mooi vinden dat hij beloofd nooit meer de kleuren te stelen. Maak met de kinderen een wandeling langs de schilderijen van alle



groepjes. Ondertussen knoop je gesprekjes met hen aan.

Hoe moesten jullie je schilderij schilderen? Dat heb je goed gedaan! Je ziet echt allemaal kleine streepjes.

Heeft de dief veel geld van jullie gestolen? Was het moeilijk om voorbij de dief te geraken?

Van wie heeft de dief bijna niets gestolen?

Wat vond je het leukste: het winkelen of het schilderen?

Briefje van de kunstdief

Hahaha, ik ben geen gewone dief. Ik ben een kunstdief. Ik heb nu enkel de kleuren van de schilderijen gestolen! En die kleuren zien jullie nooit meer terug! Het enige wat jullie kunnen doen is de schilderijen zelf een kleur geven. Maar, let op: enkel als jullie de schilderijen op de juiste manier schilderen laat ik ze in het museum hangen. Als jullie iets verkeerd schilderen kom ik ze deze nacht uit het museum stelen!

En pas maar op, want ik ben in de buurt! Hahaha... Als jullie geld op zak hebben, steken jullie het beter ver weg, anders ben je dat ook kwijt...

Achter elk schilderij hangt een briefje. Daarop staat hoe je het schilderij moet schilderen. Lees dit goed!

De schilderijen

Maak voor elk groepje een schilderij om in te kleuren. Je kan schilderijen uit (kunst)boeken vergroot kopiëren of je kan zelf eenvoudige tekeningen maken (zoals de voorbeeldschilderijen: zie verder). Zorg ervoor dat er voldoende vlakken op de schilderijen zijn die ingekleurd moeten worden en dat de lijnen duidelijk genoeg zijn (bij gekopieerde schilderijen moet je ze misschien nog eens overtrekken met een zwarte stift).

Maak de schilderijen zo groot mogelijk, op een A1-formaat of nog groter (door papieren aan elkaar te kleven).

Maak ook briefjes met de namen van de schilders en de titels van de schilderijen erop en hang die bij de schilderijen.

Zie voorbeeldschilderijen pagina 9 en 10.

Briefjes met voorwaarden

Bedenk per schilderij hoe ze geschilderd moeten worden, bijvoorbeeld:

Bij het schilderij van Pidrasso mogen er geen twee vakjes naast elkaar in dezelfde kleur geschilderd worden.

Bij Paola Klein moet alle vakjes met kleine vierkantjes in verschillende kleuren opgevuld worden.

Bij Mira moet er zoveel mogelijk verschillende kleuren gebruikt worden.

Bij Van Drogh moet alles met streepjes en stipjes geverfd worden.



In de winkel verkoop je: potjes (om verf en water in te doen), verf in allerlei kleuren, verfborstels, papier, schrijfgierief en vodden.

Verkoop alles per stuk of per portie - verkoop geen bus verf, maar wel bijvoorbeeld zoveel als de bodem van een potje vult. Om verf te kunnen kopen hebben de kinderen niet enkel geld nodig, maar moeten ze eerst een potje kopen om de verf in te doen.

Elk kind kan per keer maar één ding kopen. Een kind kan bijvoorbeeld een potje kopen om verf of water in te doen of een verfborstel of een beetje verf,... Een kind kan dus niet ineens vijf porties verf kopen of drie verfborstels, zelfs niet als hij voldoende geld bij heeft.

De prijzen in de winkel staan vast. Ze zijn aangeduid op kaartjes bij de producten. Maak prijzen per portie. De prijzen kunnen in de loop van het spel echter veranderen. Als je merkt dat het spel wat té vlotjes loopt of als je er een extra moeilijkheid in wil bouwen, maak je een aantal producten duurder. Je kan bijvoorbeeld verklaren dat de verfborstels duurder geworden zijn door het feit dat de dief er in de winkel is komen stelen, bussen verf worden duurder omdat er andere bevroren zijn door de kou en niet meer verkocht kunnen worden.

Je kan sommige prijzen natuurlijk ook doen dalen (als je bijvoorbeeld merkt dat er veel kinderen geld verliezen en niet met veel geld tot bij de winkel geraken). Je hebt bijvoorbeeld plots nog twee bussen gele verf gevonden, dus wordt de gele verf goedkoper.

Afspraken i.v.m. de kunstdief

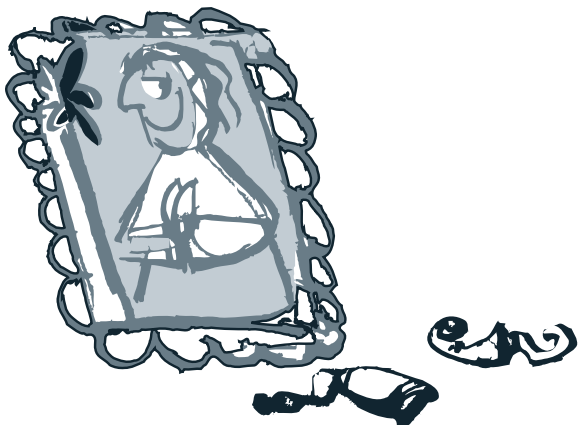
De kunstdief mag niet in het museum en niet in de winkel stelen. Het museum en de winkel zijn dus best een goed afgebakende ruimte - of aparte lokalen of afgespannen met koord, zodat voor iedereen duidelijk is waar hij op zijn hoede moet zijn.

De kunstdief besteelt mensen door ze te tikken. Hij mag maximum drie vragen stellen om te weten te komen waar er geld verstopt is. Een kind dat getikt is, moet blijven staan om de vragen van de kunstdief te beantwoorden en zijn geld af te geven als de dief raadt waar het zit.

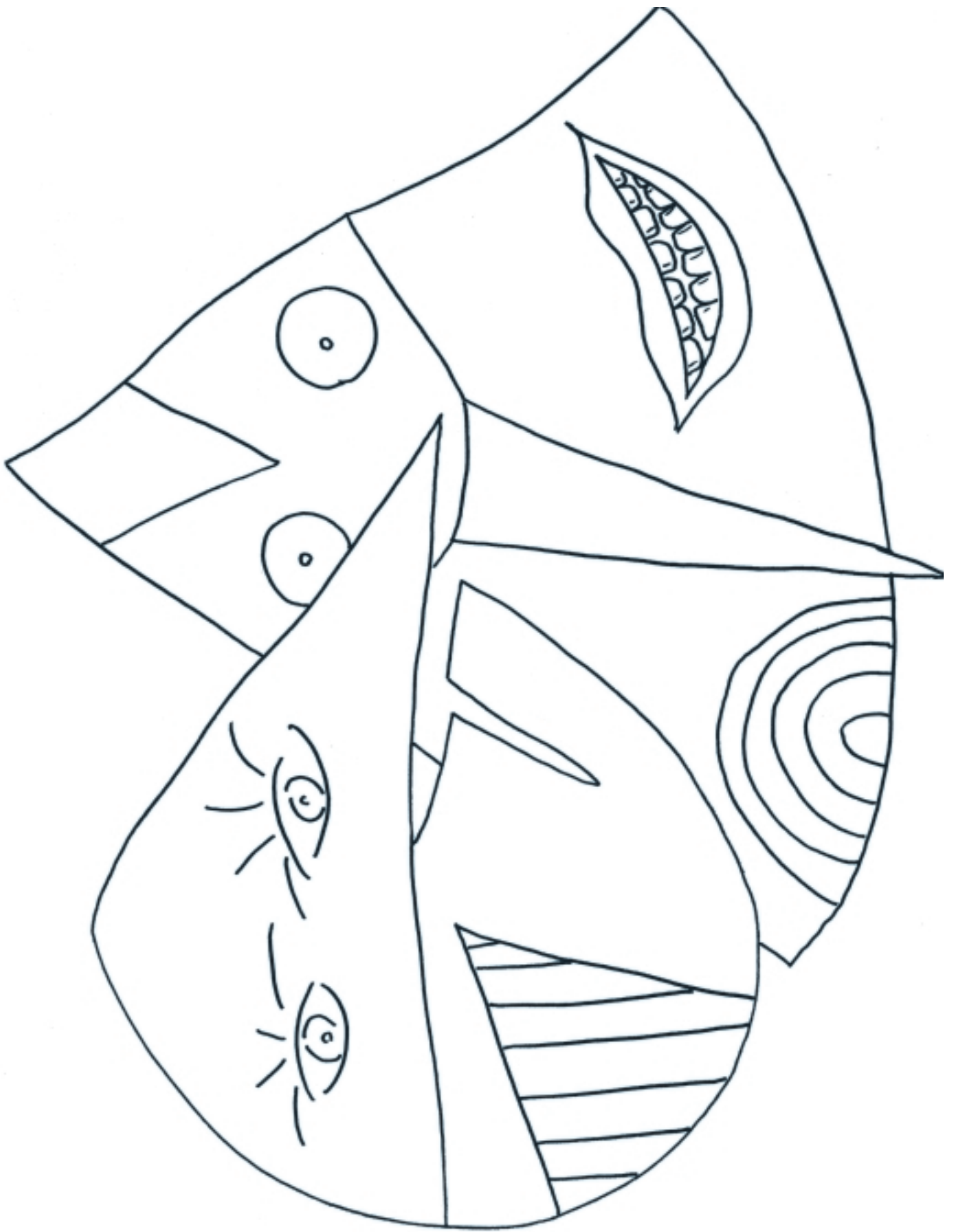
De kunstdief mag maar één kind tegelijkertijd bestelen. Heeft de dief een kind getikt en is hij hem aan het bevragen en er loopt een ander kind voorbij, mag hij die niet tikken. Wanneer de dief het geld van het ene kind gestolen heeft en het in zijn zakken gestoken heeft, mag hij een ander kind bestelen.

Nepgeld

Zie pagina 11.









BOS(of park)SPEL

TREK JE TALIGE SCHOENEN AAN!

Activiteit

Een ruimtemannetje kan niet terug naar huis. Om hem te helpen moeten de kinderen een geheimzinnig briefje van buitenaardse wezens kunnen ontcijferen. Dat kan alleen als ze de code kennen. Die code kunnen ze te weten komen door zo snel mogelijk tips te verzamelen.

De kinderen worden in groepen verdeeld. Elke groep bouwt een kamp. Elk kind heeft kaartjes in twee kleuren op zak. Ze moeten kaartjes winnen van kinderen van een ander kamp. Twee kaartjes van een zelfde kleur leveren hen een bruikbare tip op. Wie het snelst het geheimzinnige briefje ontcijfert, wint het spel.

Duur

Een namiddag (twee uur).

Je kan de activiteit uitbreiden tot een dag als je de voormiddag besteedt aan het bouwen van een uitgebreid kamp waarbij je de kinderen ondertussen een aantal technieken aanleert.

Leeftijd

Van 6 tot 12 jaar. Naargelang de leeftijd van de kinderen kan je het spel wel moeilijker maken.

Groepsgrootte

Van kleine (8) tot grote groepen.

Aantal animatoren

Minstens twee.

Ruimte

Een bos of park.

Vorbereiding

Materiaal bijeen zoeken en klaarleggen.

Kaartjes uitknippen en sorteren.

Voldoende aantal 'staarten' voor de staartenroof klaarleggen.

De geheime boodschap opschrijven.

Tips maken (om het geheimschrift te ontcijferen).

Eén animator verkledt zich in een ruimtemannetje.



Materiaal

Sjormateriaal = touw, scharen, takken uit het bos, bladeren...

'Staarten' (repen stof of blinddoeken).

Geheime boodschappen op stevig papier.

Tips.

Kaartjes van gekleurd papier.

Schmink in de kleuren van de kaartjes.

Schrijfgerief.

Papier.

Fluitje.

Een schoendoos of stuk karton met een gat erin.

Verkleedkleden voor een ruimtemannetje.

Enkele boeken/prenten over de ruimte.

Een rugzak om het materiaal in te steken.

Talige mogelijkheden

Gesprekjes met het ruimtemannetje.

Overleg over oplossingen en over het begrijpen van de taal van het ruimtemannetje.

Overleg en instructies over het bouwen van een kamp.

Een briefje met geheimschrift ontcijferen.

Overleg tussen de kinderen (en animatoren) over spelstrategieën.

Vorbereiding

Zoek enkele boeken/websites met tips om een kamp te bouwen, sjortechnieken om takken aan elkaar te binden, technieken om takken dooreen te weven, takken te bedekken met bladeren...

Bijvoorbeeld:

<http://permeke.scoutnet.be/knopen.php>

<http://permeke.scoutnet.be/sjorringen.php>

<http://users.pandora.be/vleermuis/technieken/sjorrenhtml>

Leg al het materiaal klaar en steek het in de rugzak:

- Kleurenkaartjes – per groepje heb je een heleboel kaartjes in twee verschillende kleuren nodig.
- De boodschappen in geheimschrift (voor elke groep een briefje) – zie ook achteraan bij 'Afsluiter' en 'Geheimschrift'.
- Voor elke groep tips – zie achteraan 'De tips'.
- Schmink in de kleuren van de kaartjes om de gezichten van de kinderen mee te verven.
- Een 'staart' voor elk kind: de 'staarten' zijn repen stof of blinddoeken.
- Sjormateriaal: touw, scharen...
- Een fluitje (om het startsignaal van het spel te geven).

Zoek enkele boeken met duidelijke prenten over de ruimte, lucht-foto's, foto's van raketten, ufo's...

Minstens één animator verkleedt zich als ruimtemannetje.

Tip: schmink je gezicht groen, draag groene handschoenen en kousen, maak op een diadeem voelsprietten van ijzerdraad en zilverpapier, versier je kleden met stroken zilverpapier, naai gekke tekens op je kleden en spreek ruimtetaal. Versier de rugzak ook met zilverpapier en gekke tekens.



Opwarmertje: een ruimtemannetje op aarde gestrand

De animator verkleed als ruimtemannetje komt het lokaal binnen, als alle kinderen aanwezig zijn. Doe alsof je in paniek bent en spreek een gekke taal. Probeer de kinderen rond je samen te krijgen. De andere animatoren proberen mee met de kinderen af te leiden wat het ruimtemannetje wil zeggen.

Hé, wat kom jij hier doen? Wie ben jij?

Zeg, ik denk dat hij wil dat we naar hem toe gaan? Zullen we dat doen? Hij lijkt niet echt gevaarlijk. Hij is bang, denk ik.

Verstaan jullie wat hij zegt? Ik versta er niets van!

Vanwaar zou hij komen?

Zou hij verdwaald zijn?

Knoop met de kinderen een gesprekje aan over het ruimtemannetje en de ruimte. Het ruimtemannetje kan naar de boekenkast lopen en er een boek over de ruimte uithalen. Het ruimtemannetje reageert enthousiast op de foto's en wijst ruimteschepen en 'zijn' planeet aan.

Waar woont hij dan?

Zou jij daar ook willen wonen? Waarom (niet)?

Maak met je ruimtetaaltje doorspekt met woorden die de kinderen verstaan, met gebaren en met tekeningen, duidelijk dat je wil dat ze met je meegaan naar het bos. Daar ligt het ruimteschip, maar het is kapot en je wil naar huis.

De andere animator doet alsof hij het steeds meer en meer begrijpt en 'vertaalt'. Laat de kinderen mee raden voor je 'vertaalt'. Stimuleer de kinderen ook om zelf over oplossingen na te denken.

Ah, ik denk dat ik het begin te begrijpen: hij wil naar huis, maar hij weet niet hoe.

Hoe denken jullie dat hij naar huis zou kunnen gaan?

Kijk, wat tekent hij nu? Bomen, waarom zou hij bomen tekenen?

Denken jullie echt dat we naar het bos moeten? Maar waarom dan?

Bos(park)spel

Geheimzinnige briefjes

Het ruimtemannetje gaat met de kinderen naar het bos. Onderweg is het ruimtemannetje verwonderd over alles wat hij tegenkomt. Spoor de kinderen aan om aan hem uit te leggen wat hij niet begrijpt.

Hé, kijk: die dingen, wat zijn dat? Wat doen jullie ermee?

Kijk, ik denk dat hij nog nooit een bus gezien heeft. Leg hem maar uit wat dat is.

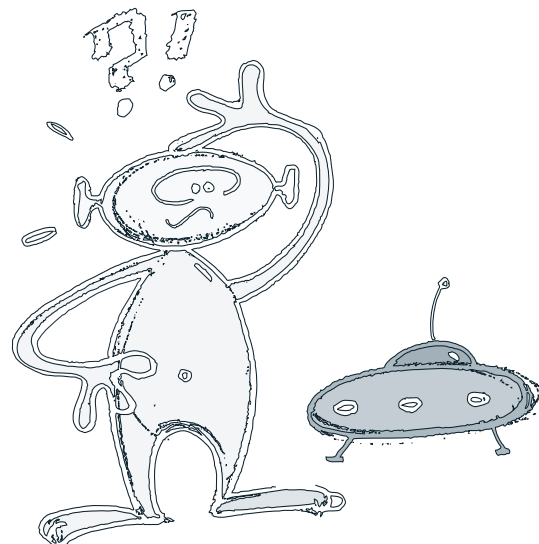
In het bos stapt het ruimtemannetje met de kinderen naar de plek waar zijn ruimtetuig ligt, maar... het is verdwenen. Laat de kinderen ook goed rondkijken.

We zijn bijna bij mijn ruimtetuig. Hoe denken jullie dat het eruit ziet?

Ah, daar ligt het ergens!

Maar hier ligt nergens een ruimtetuig! Wat zou ermee gebeurd zijn?

Kijk eens goed rond allemaal. Het kan toch niet weg zijn!



De briefjes met geheimschrift liggen ergens op die plaats (ga ze er op voorhand leggen of laat ze ongemerkt vallen als je daar met de kinderen bent). De kinderen vinden de briefjes, maar niemand, ook het ruimtemannetje niet, kan ze lezen. Ga hier op in.

Hé, wat heb jij gevonden?

Lees het eens voor.

Waarom kan je het niet voorlezen?

Oei, ik kan het ook niet lezen. Kan jij het lezen, ruimtemannetje?

Vanwaar zouden die briefjes komen? Welke taal zou dat zijn?

Staat er hetzelfde op de twee briefjes?

Het ruimtemannetje denkt plots aan iets. Hij heeft allerlei materiaal in zijn rugzak zitten en als ze daar een spel mee spelen, zullen ze de briefjes kunnen lezen.

De kinderen moeten eerst in twee (of meer) groepen gedeeld worden. Maak groepjes van minstens vier, maximum 8 kinderen.

Suggestie om de groepjes in te delen:

Neem de schoendoos of het stuk karton. De kinderen houden één voor één een wang voor de doos (of het stuk karton). Jij geeft hen dan op een streepje schmink in het geel of het blauw (of het wit) op hun wang. Naar-gelang het aantal groepjes zijn er verschillende kleuren.

Voor het spel gespeeld wordt (en voor je de speluitleg van het spel geeft), bouwt elk groepje een kamp.

Een kamp bouwen

Ze bouwen hun kamp op een plek die de andere groepen niet weten zijn. Het kamp moet duidelijk afgebakend zijn met takken en/of touw, maar moet nog wel toegankelijk zijn. Vraag aan de kinderen of zij weten hoe je een kamp kan bouwen. Laat hen hun ideeën vertellen.

Wie heeft er al eens een kamp gebouwd?

Waarmee zou jij een kamp bouwen? En hoe zou je dat doen?

Denk je dat het stevig genoeg is? Hoe zouden we het kunnen verstevigen?

Denk je dat het kamp zo niet teveel opvalt? Hoe zouden we het wat minder doen opvallen?

Wie heeft er nog een ander idee?

Tip: Als je meer tijd hebt (een hele dag), kan je de kinderen langer de tijd geven om een kamp te bouwen. Besteed daarbij tijd om de kinderen technieken bij te brengen om takken dooreen te weven, eenvoudige sjoer-technieken om takken aan elkaar te binden, takken te bedekken met bladeren... (zie websites boven vermeld)

Het spel

Wanneer de kampen af zijn, roep je de kinderen bij elkaar. Het ruimtemannetje legt de spelregels uit aan de kinderen.

Elke groep heeft twee kleuren: één groep rood en blauw, een andere groen en geel (een derde zwart en wit...). Geef de kinderen een streepje van elke kleur op de wang, zodat iedereen duidelijk ziet van welke groep ze zijn.

Leg de kinderen uit dat elke groep kaartjes krijgt in de kleuren die op hun wang staan. De groep met groene en gele streepjes krijgt een pakje groene en gele kaartjes (toon deze), de groep met blauwe en rode streepjes krijgt blauwe en rode kaartjes (toon deze). Deze kaartjes leggen ze in hun kamp.

Elk kind moet steeds één kaartje van elke kleur uit hun kamp bij hebben (niet meer dan één – toon de kaartjes en geef elk kind al eentje van elke kleur die op hun gezicht geschminkt is). Een kind van de geel-groene groep, heeft telkens een geel en een groen kaartje op zak, een kind van de blauw-rode groep, heeft telkens een blauw en een rood



kaartje op zak.

Bij het begin van het spel vertrekt iedereen vanuit zijn kamp. Bij het startsignaal (blaas eens op het fluitje om het te laten horen) begint iedereen in het bos rond te lopen en gaat op zoek naar kinderen van een ander groepje. Wanneer ze iemand tegenkomen van een andere groep, moeten ze die proberen tikken.

Als bijvoorbeeld Malik (van de geel-groene groep) Tibaut (van de rood-blauwe groep) tikt (neem twee kinderen uit je groepen als voorbeeld), dan moeten zij met elkaar een spelletje spelen. Wie dat spelletje wint, krijgt één kaartje (niet alle twee) van het andere kind. Als dus Malik het spelletje wint mag hij van Tibaut kiezen of hij het rode of het blauwe kaartje wil.

Een kind dat een spelletje aan het spelen is, mag niet meer getikt worden!

Het spelletje dat ze tegen elkaar moeten spelen is 'staartroof' of 'steen-schaar-papier'.

Deze spelletjes worden telkens met twee gespeeld. De kinderen overleggen met elkaar wat ze spelen. Je kan afspreken dat als ze niet onderling overeenkomen wat ze gaan spelen, dat het kind dat getikt werd mag kiezen.

'Staartroof'

Elk kind heeft een staart achterin zijn broek zitten (toon een 'staart' en steek een reep stof in je broek alsof het een staart is, terwijl je het uitlegt). De staarten moeten even lang zijn en moeten ver genoeg – tot tussen de benen – uit de broek hangen.

De kinderen gaan om het spel te beginnen op twee meter afstand van elkaar staan (doe dit voor met een andere animator of kind dat ook een 'staart' in zijn broek krijgt). Dan tellen ze tot drie en begint het spel. Ze moeten om het eerst de 'staart' uit de broek van het ander kind trekken.

Wie de staart van de andere te pakken heeft gekregen (én uit de broek getrokken) is gewonnen. De winnaar mag een kaartje van de ander kiezen.

Speel het spelletje eens met een mede-animator of kind. Toon een aantal tactieken: de staart tussen de benen door grijpen, snel rond het ander kind draaien, schijnbewegingen,...

'Steen-schaar-papier'

De kinderen staan tegenover elkaar met de handen op de rug. Samen zeggen ze 'steen, schaar, papier'. Na het laatste woord steken ze elk één hand naar voor op één van de drie volgende manieren (doe deze voor):

in een vuist = steen,
zoals een schaar = schaar,
de hand plat = papier.

Dan wordt er gekeken welk kind wint:

Een steen is sterker dan een schaar, maar wordt overwonnen door papier.

Een schaar is sterker dan papier, maar gaat kapot door een steen.

Papier is sterker dan een steen, maar wordt stukgeknipt door een schaar.

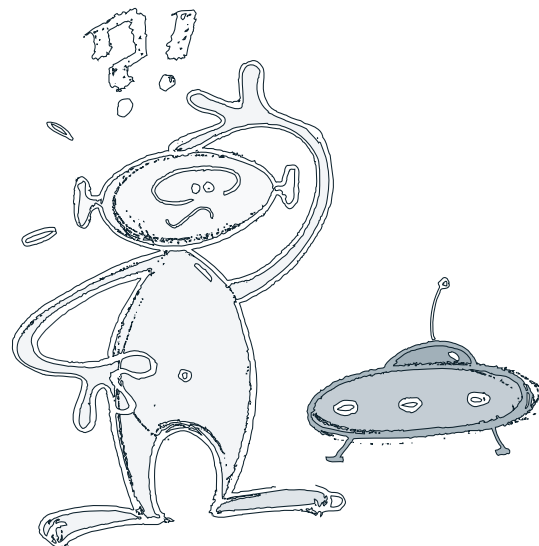
Doe dit ook voor.

De steen maakt de schaar kapot want hij is hard.

De schaar knipt in het papier.

Het papier omwikkelt de steen.

Speel het spelletje eens. Doe hierbij alle mogelijke combinaties voor, zodat de kinderen het spel goed beet hebben. Laat ze eventueel allemaal eens per twee oefenen en hou in de gaten of ze het beet hebben.



De kinderen spelen dit spelletje drie keer tegen elkaar. Wie twee keer gewonnen heeft, wint en mag een kaartje kiezen van de ander. Als een kind van de rood-blaauwe groep wint, mag hij dus een geel of groen kaartje kiezen van de verliezer. Als deze verliezer nog maar één kaartje op zak heeft (zie verder), moet hij dat nemen.

De winnaar mag dus een kaartje kiezen van de verliezer. De verliezer heeft dan nog maar één kaartje. Pas als een kind alle twee zijn kaartjes verloren heeft, kan hij nieuwe kaartjes gaan halen in het kamp. Hij krijgt dan weer van elke kleur één kaartje. Als je met voldoende animatoren bent, kan er in elk kamp een animator zitten die dat regelt, anders geef je de verantwoordelijkheid aan de kinderen. Wanneer een kind gewonnen heeft van iemand die nog maar één kaartje op zak heeft, kan hij dus niet kiezen.

Met twee kaartjes van dezelfde kleur kunnen de kinderen op zoek gaan naar het ruimtemannetje dat in het bos rondloopt. Als ze hem twee kaartjes in dezelfde kleur geven, krijgen ze van hem een tip om het briefje te kunnen lezen. Ze mogen hem natuurlijk wel geen kaartjes geven van hun eigen kleur. Wanneer een kind met een geel en een groen streepjes kaartjes komt ruilen, moeten dat ofwel twee blauwe ofwel twee rode kaartjes zijn (of twee zwarte of twee witte, als je met drie groepen speelt).

De kinderen verzamelen hun tips in hun kamp. In elk kamp ligt ook een briefje met geheimschrift, een pen en papier. De kinderen kunnen de boodschap daarmee opschrijven.

De groep die als eerste de geheime boodschap weet te ontcijferen, wint het spel. Zo komen de kinderen te weten hoe het ruimtemannetje terug naar huis kan!

Tip: Je kan in dit spel een aantal extra moeilijkheden inbouwen:

Er loopt een tikker rond. Hij kan een gewonnen kaartje afpakken van wie hij tikt. De tikker mag geen spelen- de kinderen tikken. Wanneer Malik dus met zijn kaartje door het bos loopt op zoek naar een volgend kind om te tikken en de tikker tikt hem, moet hij het kaartje dat hij van Tibaut heeft gewonnen aan de tikker geven.

Wanneer Malik al twee kaartjes van dezelfde kleur heeft, kunnen ze niet afgenomen worden. Wanneer hij een rood en een blauw kaartje heeft, mag hij kiezen welk hij afgeeft.

Dit spoort de kinderen meer aan om samen te werken: ze kunnen nu hun kaartjes samenleggen. Als Malik een rood kaartje heeft gekozen en Mira van zijn ploeg heeft ook een rood kaartje, kan één van hen de kaartjes gaan omruilen bij het ruimtemannetje. De kaartjes kunnen dan immers niet afgenomen worden door de tikker. De kinderen kunnen ook op voorhand met elkaar afspreken welke kleur kaartjes ze kiezen als ze winnen.

Je kan afspreken dat de tips uit elkaars kamp geroofd mogen worden. Er moeten dan kinderen zijn die het kamp verdedigen en kinderen die het kamp van de andere ploeg aanvallen. Wanneer een aanvaller getikt wordt, moet hij terug naar zijn kamp. Als een kind het kamp van de tegenpartij binnengeraakt, mag hij een tip kiezen.

Als je het spel langer wil laten duren, kan je afspreken dat de kinderen eerst twee kaartjes moeten ruilen tegen een goudstuk (of iets anders) en dat ze twee goudstukken kunnen ruilen voor een tip. Je kan dan afspreken dat de goudstukken uit het kamp geroofd mogen worden, maar de tips niet.

Ga tussen je speluitleg door en erna na of de kinderen de spelregels begrepen hebben.

Wie kan eens voordoen hoe je staartenroof speelt? Ok, Dilana, kom jij even steen-schaar-papier met mij spelen. Dan kunnen de anderen zien hoe het moet. Wacht, ik snap iets niet: hoe gaan we nu die briefjes kunnen l e z e n ? Dus, pas maar op voor mij, want ik ga jullie tikken! En dan mag ik kaartjes van jullie afnemen! Zeg, wat moet je weer doen als je twee kaartjes in dezelfde kleur hebt?



Nog eens in het kort:

Twee groepen: elke groep heeft kaartjes in twee kleuren in een kamp liggen
Elk kind heeft van elke kleur uit zijn kamp een kaartje in zijn zak.
De kinderen tikken elkaar en spelen 'staartenroof' of 'steen-schaar-papier'.
De winnaar wint een kaartje van de ander.
Wanneer een kind geen kaartjes van zijn kleur meer op zak heeft, gaat hij er twee nieuwe halen in zijn kamp.
Met twee kaartjes van dezelfde kleur krijgen de kinderen een tip.
Met de tips wordt het briefje ontcijferd.

Tijdens het spelen van het spel lopen het ruimtemannetje en de andere animator(en) rond in het bos en gaan af en toe eens bij de kampen kijken. Bespreek spelstrategieën met de kinderen, vraag hoe het spel loopt...

Misschien kan je de volgende keer proberen de staart tussen de benen te nemen?
En, heb je al veel kaartjes gewonnen?
Amaai, jij bent al veel tips komen halen bij mij, jij verliest zeker nooit!

Ondersteun de kinderen bij het ontcijferen van het briefje. Zorg ervoor dat alle kinderen hier aan mee kunnen werken, eventueel om de beurt en per twee.

Welke tip heb je gekregen?
Zie je dat teken ook op het briefje staan? Schrijf de letter dan maar onder dat teken. Zie je dat teken nog ergens staan?
Kan je al zien welk woord het wordt?
Goed kijken, hé, want sommige tekens lijken op elkaar, maar zijn niet hetzelfde!

Afsluiter: Het briefje is ontcijferd en het ruimtemannetje kan naar huis

Wanneer het briefje ontcijferd is, komen alle kinderen bij elkaar en wordt het briefje voorgelezen.

In het briefje staat bijvoorbeeld:

Wij kwamen je redden, maar we vonden jou niet. Waar ben je?
Wij hadden schrik dat je ruimtetuig door mensen gezien zou worden. We hebben het daarom al terug naar onze planeet in de ruimte gebracht. We komen deze avond als het donker is terug naar hier om je op te halen. Dan kan jij ook terug naar huis.

Het ruimtemannetje is blij en weet hoe hij naar huis kan terugkeren. Het briefje is immers geschreven door andere ruimtemannetjes. Maar eerst gaat hij nog even met de kinderen mee terug. Het is toch nog niet donker.

Onderweg naar jullie lokaal hou je praatjes met de kinderen over het spel, de kampen, de briefjes,...

Vond je het een leuk spel?
Zou jij ook eens naar de ruimte willen gaan?



Zeg, jij won bijna altijd met 'staartenroof', hoe deed je dat?

Tip: Schrijf in dezelfde geheimtaal een briefje van het ruimtemannetje waarin staat dat hij de kinderen bedankt om hem te helpen en dat hij zo blij is dat hij nu terug thuis is. Leg dit briefje de volgende dag/week in het lokaal en laat de kinderen het ontcijferen voor het begin van de volgende activiteit.

Een briefje in geheimschrift

Er bestaan allerlei soorten geheimschrift of codetaal. Een aantal mogelijkheden:

- Verzin voor elke letter een teken (bijvoorbeeld: A = m, B = s, C = \, M = t, S = H...)
- Geef elke letter een nummer (bijvoorbeeld: A = 1, B = 2, C = 3, ... of iets minder doorzichtig: O = 1, P = 2, Z = 12, A = 13, B = 14... of gewoon willekeurig)
- Gebruik voor elke letter een letter uit het Grieks, Russische... alfabet
- Je kan morsetekens gebruiken. De volgende site is daar heel handig voor:
<http://www.scoutquest.com/nl/scout/tech/morse/morse.html>
Deze site geeft je het morse-alfabet en je kan er zelfs je tekst in een handomdraai in morse laten vertalen! Handig voor als je niet veel tijd hebt.
- Leuke tips voor geheimschrift vind je bijvoorbeeld in het boek *Spel in beweging*, samengesteld door Co Velthuis, Maarn: Landelijke Dienst voor Beweging, Rekreatie en Spel (BRES), 1992.
- Je vindt ook allerlei mogelijke geheimschriften en voorbeelden van codetalen op: <http://www.jeugdwerknet.be> – klik op 'spelensite' en dan op 'geheimschriften'.
- Laat je inspiratie de vrije loop!

Schrijf zoveel briefjes in geheimschrift als er groepjes zijn. Je kan ofwel verschillende briefjes maken die elkaar aanvullen, zodat alle briefjes ontcijferd moeten zijn (en de winnende groep de andere groepen op het einde moet helpen met hun tips) of je kan elke groep hetzelfde briefje geven.

De tips

Verzin voor elke letter in het alfabet en de leestekens een ander teken. De oplossing voor elk teken zet je apart op een briefje. De kinderen moeten deze verzamelen om de boodschap te kunnen ontcijferen. Zet dezelfde tips voor de verschillende groepjes op een andere kleur papier. Zo geef je niet per ongeluk twee maal dezelfde oplossing aan dezelfde groep. Wanneer de kinderen nog niet alle oplossingen (voor alle letters) hebben, kunnen ze toch al beginnen ontcijferen. Misschien kunnen ze zelf wel woorden vervolledigen, zonder dat ze de tip nodig hebben.

Tip: Als je het spel enkel met jongere kinderen speelt die nog niet (zo goed) kunnen lezen, kan je aan hen puzzelstukken geven in de plaats van tips waar een letter per teken op staat. De kinderen moeten de puzzel dan in elkaar steken zodat de boodschap gelezen kan worden. Het is handig als de puzzelstukken op een stuk papier gekleefd kunnen worden. Je kan ook een stripverhaaltje maken dat verknipt wordt. De kinderen kunnen dan uit de tekeningen afleiden wat er gebeurd is en wat het ruimtemannetje moet doen om terug thuis te geraken. Ondersteun de kinderen hierbij. Sommige kinderen zijn immers niet bekend met het principe van het lezen van een stripverhaal (dat je de prentjes één voor één moet bekijken).



Enkele interessante websites en boeken



TREK JE TALIGE SCHOENEN AAN!

uit het werkveld

-
- 'Je begint echt meer op talige mogelijkheden te letten!'

Enkele interessante websites en boeken



TREK JE TALIGE SCHOENEN AAN!

Dit is een kleine greep uit een enorm aanbod van websites boeken en waar je leuke spel- en knutselideeën vindt. Je vindt in deze boeken en op deze websites geen activiteiten met suggesties voor interactie, maar met de informatie en tips die je nu in je handen hebt, lukt het je wel om daar zelf een draai aan te geven.

Onderaan is nog wat extra plaats voorzien. Hier kan je zelf enkele adressen/titels opschrijven van websites en boeken waar je mede-animatoren het bestaan zeker van moeten leren kennen.

Websites

Binnen- en buitenspelen

<http://www.jeugdwerknet.be/spelensite/>

<http://www.vvksm.be/veldwerk/spel/>

<http://www.chiro.be/>

<http://www.studiant.be/jgaalst/sportenspel/filter.asp>

<http://users.skynet.be/klastitularis/3degraad/knutselen.htm>

Allerlei spelideeën en uitgewerkte spelen.

<http://www.vlaams-spellenarchief.be>

Dit is een website waar je documentatie vindt over allerhande gezelschapsspelen. Je vindt er een lijst met gezelschapsspelen waarin taal centraal staat, maar je kan er ook informatie vinden over andere leuke gezelschapsspelen.

<http://www.jeugdbieb.nl/inhoud.php>

Op deze website zijn links te vinden naar sites die voor kinderen bruikbaar en interessant of zomaar alleen leuk zijn. Je kan hier zelf ook inspiratie opdoen of informatie opzoeken over allerlei onderwerpen waarrond je een activiteit wil organiseren.

<http://www.spelinfo.be>

Op deze site vind je het spel- en boeken aanbod van het Centrum Informatieve Spelen.



Jullie favorieten

Er zijn nog tientallen andere websites waar je interessante ideeën kan halen. Noteer hier jullie favorieten:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Boeken

Taalstimulering in de vrije tijd

De Babbeldoos... spelen met talige elementen. Leuven: Garant - OVGB Limburg, 2000.

De 'Babbeldoos' bestaat uit tien uitgewerkte thema's van elk zes (interactieve) activiteiten die door kinderen ervaren worden als spelactiviteiten en niet als taalactiviteiten.

Drama

Lettany Geen, Spelend Bewegen. Schoten: Witbo, 1982.

Allerlei bewegingsoefeningen, pantomimische spelen, toneel.

Rooyackers, Paul, Honderd dramaspelen. Katwijk: Panta Rhei, 1993.

Informatie over drama en spel, allerlei spelen: kennismakingsspelen, verhaalspelen, maskerspelen, poppenspelen en nog veel meer.

Rooyackers, Paul, Honderd nieuwe dramaspelen. Katwijk: Panta Rhei, 1998.

Een aanvulling bij Honderd dramaspelen met nieuwe invalshoeken.

Boullart, Gert, Pop Gepast. Leuven/Waasmunster: Centrum Informatieve Spelen vzw/Onderwijs-Service, 1995.

Tips voor het spelen met poppen, het maken van poppenkaststukjes en enkele verhalen om te spelen.

Kennismakings-, samenwerkings-, bewegings- en andere spelen ...

Wiertsema, Huberta, Honderd bewegingsspelen. Katwijk: Panta Rhei, 1991.

Allerlei spelletjes bijeengebracht 'omdat ze leuk zijn om te doen en omdat ze bijdragen aan de persoonlijke, sociale of creatieve vorming van de deelnemers'.

Door spelen. Een speels antwoord op conflict, macht en geweld. Leuven: Centrum Informatieve Spelen, 1995.

Een verzameling spelen waar samenwerking en groepsvorming centraal staan. Het boek bevat ook achtergronden over spelpedagogie.

Intercultureel spelenboek. Leuven: Centrum Informatieve Spelen, 1996.

Op een speelse manier cultureel leren. Bevat een aantal spelen voor kinderen, o.a. Blauwland-Geeland, een spel om te ervaren hoe het is in een andere cultuur terecht te komen zonder er iets van te weten.



Spel in zicht. Activiteitenboek. Centrum Informatieve Spelen, Kessel-Lo: Vanderpoorten, 1993.

Centraal in dit boek staat het zelf maken van nieuwe spelen, maar vooral staat het boek vol leuke spelletjes voor alle mogelijke groepen waarbij het accent ligt op samenwerking en spelplezier.

Buiten spelen, in één ploeg – Buiten spelen, in twee ploegen – Buiten spelen, in ploegjes – Binnen spelen, hevig – Binnen spelen, rustig. Chirojeugd-Vlaanderen vzw, Antwerpen: Witbo, 1991.

Deze reeks bundeltjes bevatten variaties op gekende spelen, spelen uit de oude doos in een nieuw kleedje of gewoonweg nieuwe spelen.

Velthuis, Co, Bres Spelenboek. Landelijke Dienst voor Beweging, Rekreatie en Spel, Maarn: Van den Berg's, 1999.

Velthuis, Co, Spel in beweging. Landelijke Dienst voor Beweging, Rekreatie en Spel, Maarn: Van den Berg's, 1992.

Twee boeken met honderden ideeën over spelen en bewegen: losse activiteiten, thematische activiteiten, ideeën voor geheimschrift, puzzels en nog veel meer.

Creatief bezig zijn

Witten, Roswitha, Verassend papier. Baarn: La Rivière, 2000.

Uitleg over en technieken voor het zelf maken van papier, met veel leuke ideetjes.

De Rosamel, Godeleine, Knutseltips voor originele maskers. Casterman, 1999.

Met tekeningen en instructies stap per stap en een foto van het resultaat.

Theulet - Luzié, Bernadette, Recycleren. Knutselen met kringloopmateriaal. Casterman, 2002.

Kookboeken

De Craene, Veerle, Liégois, Michel en Geneviève Casterman, Maak er een knutselpotje van. 16 knutselwerkjes om op te eten. Averbode: Altoría, 1998.

Hoe maak je een fruitosaurus? Hoe tover je een peer om in een egel en een banaan in een zee-monster? En andere leuke ideetjes met duidelijke prenten en instructies.

Theulet - Luzié, Bernadette, Kookplezier. Casterman, 1999.

Kookboek op stevig en geplastificeerd papier. Hoe maak je groententauto's, een snoeptrein, een hek-sentaart of een aardappelvogel? En andere leuke ideetjes met duidelijke prenten en instructies.

Nielandt, Dirk en An Candaele, De Vliegende Keuken. Een reisverhaal vol lekkere recepten. Antwerpen: Standaard – Kinderopvang KAV, 2000.

Hierin vind je door een verhaal aaneengesmolten recepten van over de hele wereld.

Wilkes, Angela en Stephen Cartwright, Mijn eerste kookboek. Eenvoudige recepten voor kinderen. Schoten: Westland, 1984.

Kruidige en zoete gerechten en ook lekkernijen voor een feestje. Stap per stap geïllustreerd.

Er bestaat ook een hele rits kookboeken gebaseerd op bekende verhalen of figuren, bijvoorbeeld Het griezelkookboek (naar Roald Dahl), Kaapse Raasdonder (naar Annie M. G. Schmidt), Lekker eten met Asterix, Het kook-/koekboek van Vos en Haas, ...

Vormingsmethodieken

Njam-njim-njom. Vormingsmethodieken voor het jeugdwerk. Oud-Heverlee: Jeugddienst Don Bosco vzw, (geen datum, wel recent)

Een bundeling van vormingsmethodieken waarmee je creatief aan de slag kan gaan. Met expressie-oefeningen, spelen over waarden en communicatie, evaluatietechnieken,...

Jullie favorieten



Je vindt nog tientallen andere knutselboeken, spelenboeken, kookboeken allerhande in (kinder)boekenwinkels en bibliotheken. Noteer hier jullie favorieten:

-
-
-
-
-
-
-

