Jezus, de betrouwbare Meester

bijbelgedeelte: Markus 1:21-28

Bijlage

4.3 Een spel met lef! - actief

Dit spel schakelt alle zintuigen van de kinderen in… want leren doe je met al je zintuigen! Tevens past dit spel ook goed bij het jaarthema 'Leven met lef'.

Nodig: alle materialen vermeld bij werkwijze, een scorekaart en pen.
Voorbereiding: Deze activiteit is geschikt om als startactiviteit te gebruiken op een gemeentedag. Nodig alle kinderen uit door middel van een leuke flyer.
Aankondiging: Voor deze spelletjes heb je wel wat lef nodig!
Werkwijze: Maak groepjes van ongeveer vijf kinderen. De eerste opdracht die ze krijgen is om een naam te verzinnen voor hun groep. Oudere kinderen kun je de opdracht geven om een naam te bedenken waar in elk geval het woord 'lef' in voorkomt: denk aan lefboy's, leffertjes, lefhelden, lefkampioenen, enz. Geef alle kinderen een scoreformulier, waar ze deze naam op moeten schrijven. Eventueel zet je hier ook een groepsnummer bij. Dat is voor de hoofdspelleider wel handig. Dit scoreformulier houd je als groep steeds bij je! Groep 1 begint ook bij spel 1, groep 2 bij spel 2, enz. Leg eerst de spelletjes centraal uit. Daarna ga je met je groepje naar het juiste spel. Als de fluit gaat, mag je beginnen. Spreek ook een eindsignaal af, bijv. drie keer kort fluiten. Denk verder na over de speeltijd per spel (bijv. 8 minuten en 2 minuten om te wisselen en het uit te leggen). Zorg dat er bij elk spel een spelleider staat om het spel te begeleiden en de puntentelling bij te houden. (Bepaal van tevoren de punten per spel.) Als je met jonge kinderen werkt, kun je er ook voor kiezen bij elke groep een groepsleider te zetten. Dit kan een leidinggevende zijn, maar ook een ouder kind (op een startdag kun je oudere kinderen inschakelen hierbij). Kies zes á acht spelletjes uit onderstaande categorieën.

1. Wat ruik je?
- Maak verschillende geurpotjes. Zorg ervoor dat de kinderen niet kunnen zien wat erin zit. Blinddoek het kind dat aan de beurt is. Laat de kinderen om de beurt een potje raden. De geurpotjes kun je vullen met: kaneel, afwasmiddel, thee of koffie, en voor wat meer lef met: konijnenkeutels, bier of een uitgeperste citroen.
- Variatie: Blinddoek alle kinderen van het groepje en geef het potje door. Je mag niet zeggen wat je ruikt. Als ieder kind geroken heeft, moeten de blinddoeken af en moet je opschrijven wat jij denkt dat het antwoord is. Het aantal goede antwoorden is het aantal punten.
2. Wat proef je?
- Maak proefschoteltjes en leg die onder een doek. De kinderen mogen niet zien wat er op de schoteltjes ligt! Blinddoek het kind dat aan de beurt is. Doe als spelbegeleider iets op een lepeltje en laat het kind proeven en raden wat het is. Denk aan: mayonaise, pindakaas, zout en honing, en voor meer lef: zure bom, peper, gekookt spruitje, marmeladejam.
- Eten met lef: Wie durft dit op te eten en zo punten voor de groep te verdienen? Leg een aantal etenswaren op tafel waarvan je weet dat kinderen het niet zo lekker vinden. Zeg er ook bij hoeveel punten je krijgt als je het opeet. Bijv. paar gekookte spruitjes = 10 punten, stukje rauwe bloemkool = 5 punten, citroenschijfje = 5 punten, laurierdropje = 2 punten, toastje haring = 2 punten, enz. Kies met je groep vier dingen uit die jullie wel durven op te eten en overleg ook wie wat gaat opeten. Zo voorkom je dat er kinderen tegen hun zin iets moeten opeten!
3. Wat zie je?
- Zorg voor een bibberspiraal. Door een vaste hand en een heldere blik kun je de bibberspiraal goed afleggen. Bepaal hoeveel punten een groep krijgt voor bijv. de helft goed en helemaal goed. Elk kind mag bijv. drie keer proberen.
- Raad de foto's. Maak van tevoren foto's die heel lastig te raden zijn: de helft staat er maar op, het is een hele wazige of donkere foto, heel erg uitvergroot, enz. Laat steeds één foto zien en laat de kinderen één keer raden wat erop staat (overleg dus even met elkaar wat je zeggen gaat). Voor elke goede foto krijgt de groep punten.
- Memory met hindernissen: verdeel een memoryspel over twee tafels, waarbij je steeds het ene kaartje op de ene tafel legt en de andere (hetzelfde plaatje dus) op de andere tafel. Gebruik niet te veel kaartjes en met duidelijke plaatjes. Leg de kaartjes ondersteboven. Om de beurt mogen de kinderen één kaartje omdraaien en dan via een klein parcours naar de andere tafel rennen. Daar mogen ze er ook één omdraaien. Draai zelf de kaartjes weer om. Het kind moet goed onthouden wat erop staat en waar het ligt. Vervolgens rent het terug naar de groep en is de volgende aan de beurt. Je mag doorvertellen wat jij gezien hebt en waar dat kaartje ligt. Doel is om zoveel mogelijk dezelfde kaartjes te vinden.
4. Wat voel je?
- Volg het spoor: Zorg voor een heel lang dik touw (bijv. een touwtrektouw of dik koord van de bouwmarkt) en span/leg dit neer. De groep moet geblinddoekt het touw volgen door te voelen met hun handen. Eén hand moet het touw vasthouden en met de andere hand moet je je voorganger vasthouden. Je gaat dus echt met de hele groep gelijk. Het touw mag niet losgelaten worden! Je mag wel je voorganger loslaten om bijv. iets te raden. Aan het touw hang je verschillende voorwerpen die de kinderen raden moeten:

een riem, een zaklamp, een dropsleutel, of voor iets meer lef een nepspin, iets glibberigs, spinnenwebtouw. Om het nog iets spannender te maken kun je een gedeelte van het touw insmeren met iets glibberigs. De opdracht is om met elkaar te onthouden wat je tegengekomen bent en dit te vertellen aan de spelleider. Voor elk goed voorwerp een punt.

- Een emmer met blubber (bijv. gelatine): vul een emmer met blubberspul en stop hier een aantal voorwerpen in, zoals: een paperclip, een pen, een borstel, een stuk zeep. Om de beurt moeten de kinderen voelen in de emmer en zorgen dat ze een nieuw voorwerp tegenkomen.
- Maak een voeldoos, waarin je voorwerpen stopt. Gebruik een grote dichte doos en maak hier twee gaten in waar je arm net in past. Span allemaal draden kriskras in deze doos om het de kinderen moelijker te maken. Welke voorwerpen zitten er in de doos? Om de beurt voelen en één voorwerp noemen.

5. Wat hoor je?

- Geluiden raden: Neem een aantal geluiden op en draai die één voor één af. Om de beurt moeten de kinderen het geluid raden. Als het goed is heb je een punt.
- Variatie: Zet een kamerscherm neer met daarachter verschillende voorwerpen waar je geluid mee kunt maken. Een kind gaat erachter en kiest iets uit om te laten horen. De andere kinderen mogen één keer raden wat het is. Denk aan: fietsbel, bak met grind, kam, feesttoeter, knisperend papier, enz.
- Volg de leider: Geblinddoekt over een parcours lopen op de aanwijzingen van de leider. Eén kind heeft een blinddoek voor en een ander kind moet aanwijzingen geven. Door goed te luisteren en te doen wat de leider zegt, kom je aan de overkant. Je kunt het moeilijker maken door bijv. overal bekertjes water neer te zetten, die niet omgestoten mogen worden!

Afronding: Natuurlijk krijgt de groep die wint een heel speciale ‘lef-trofee’! Of deel iets te snoepen uit waar je lef voor nodig hebt om het op te eten: bijv. een snoepspin of een snoepje waar je een blauwe tong van krijgt!