

Speel Wijzer

Spelen kan met alles

Marianne de Valck



Speel Wijzer
Spelen kan met alles
Marianne de Valck

ISBN 978 90 6665 904 9
NUR 847

© 2007 B.V. Uitgeverij SWP Amsterdam

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen, of enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Voor zover het maken van kopieën uit deze uitgave is toegestaan op grond van artikel 16B Auteurswet 1912 j° het Besluit van 20 juni 1974, St.b. 351, zoals gewijzigd bij het besluit van 23 augustus 1985, St.b. 471 en artikel 17 Auteurswet 1912, dient men de daarvoor wettelijk verschuldigde vergoedingen te voldoen aan de Stichting Reprorecht (Postbus 3060, 2130 KB Hoofddorp). Voor het overnemen van gedeelte(n) uit deze uitgave in bloemlezingen, readers en andere compilatiewerken (artikel 16 Auteurswet 1912) dient men zich tot Uitgeverij SWP (Postbus 257, 1000 AG Amsterdam) te wenden.

Spelen is...

Dit boek bewijst dat leuk en goed spelen afhankelijk is van speels denken, niet van budget, tijd, ruimte en speelgoed. Want de waarde van spelen wordt niet bepaald door prestaties of resultaten, maar door doen, door het proces. Niet door het doel of het middel, maar door de uitdaging en de inzet.

Spelen maakt kinderen vertrouwd met hun wereld en eigen mogelijkheden. Daarvoor moeten ze de dingen in hun omgeving letterlijk zien, horen, voelen, ruiken, proeven.

Spelen geeft hun ontwikkeling kansen door al spelend de dingen te ervaren en te ontdekken wat daarmee kan en waarvoor iets te gebruiken is.

Dit alles begint bij opmerken. Wij kunnen bij kinderen aandacht wekken, door ze in situaties te brengen waarin ze iets kunnen ontdekken.

Kennen gaat vóór kunnen. Kinderen uitdagen om wat ze kunnen zien, voelen, horen, ruiken in hun omgeving bewust waar te nemen, maakt veel duidelijk over de eigenschappen en mogelijkheden van wat ze ervaren. Door deze mogelijkheden uit te proberen ontdekken ze manieren waarop zij daarmee om kunnen gaan. Weten van... wordt zoveel leuker, interessanter en spannender zodra je kennis kunt toepassen, vooral wanneer de mogelijkheden zelf bedacht zijn.

Laat daarom de beleving van onze wereld meer zijn dan het pasklare en voor de handliggende kant-en-klaar speelgoed. Een bloem wordt meer dan mooi zodra je weet hoe ze ruikt, smaakt, groeit, kleurt, verdroogt of weegt, en (wie weet) te bezingen is. De mogelijkheden van een fietsband blijken onverwacht groot als deze bij spelletjes gebruikt

wordt of als zijn eigenschappen te verklaren zijn. De ruimte krijgen om te experimenteren met je eigen stem heeft gevolgen voor wat je hoort als je zo iets automatisch doet als praten. Dat is ontwikkeling. Spelen is bewust bezig zijn met mogelijkheden. Spelen kan met niets. Spelen kan met alles: afgedankt en kosteloos materiaal, weersomstandigheden, lichaamsdelen, woorden, beroepen, emoties en speelgoed. Door je af te vragen wat ermee kan, speel je: met gedachten,. Bewust bezig zijn met mogelijkheden houdt bewust kijken in, bewust beleven, bewust worden van eigenschappen en hun betekenis. Spelenderwijs ontdekken leidt tot logisch denken over doel en middel, oorzaak en gevolg, actie en reactie. Ontdekken wat kan met vertrouwde dingen helpt kinderen om zich vertrouwd te voelen en te durven vertrouwen op wat ze zelf kunnen.

Dit boek vraagt aandacht voor heel gewone dingen die vaak over het hoofd worden gezien maar die het waard zijn om mee te spelen. De gegeven mogelijkheden houden ruimte voor meer en anders... het is niet de bedoeling dat je het boek na lezen 'uit' hebt. Het is slechts een begin: een poging om inspiratie op te roepen.

Wat kinderen kunnen doen, hangt voor een belangrijk deel af van de mogelijkheden en de ruimte die ze krijgen. De letterlijke mogelijkheden bestaan uit *waarmee* ze mogen spelen, maar die zijn niet los te zien van de figuurlijke mogelijkheden: *hoe* kinderen mogen spelen. Bijvoorbeeld, ze mogen wel met modder spelen maar niet met modder gooien. Of: met een speelleercomputer is veel mogelijk maar dit speelgoed bepaalt *hoe* de mogelijkheden bespeeld moeten worden.

Volwassenen bepalen voor een belangrijk deel wat kan en mag, door wat ze geven en toestaan. Volwassenen met waardering voor de waarde van spelen trekken grenzen, maar schrijven niet voor wat binnen deze grenzen gebeurt. Daag kinderen dus uit om de geboden speelruimte zo leuk en goed mogelijk in te vullen naar hun eigen inzicht: letterlijk binnen de hekken van het speelplein, figuurlijk door hen

ruimte te bieden om met eigen ideeën en oplossingen te komen binnen iedere mogelijke activiteit.

Om kinderen en begeleiders met andere ogen naar aanwezige mogelijkheden te laten kijken zijn in dit boek voorwerpen, werkwoorden en kunstvormen genoemd. Maar om ruimte te behouden om hiermee te spelen zijn niet alle voorstellen tot in detail uitgewerkt.

Mijn inspiratie is gevoed door veel leidsters, ouders en kinderen tijdens door mij gegeven workshops en ouderavonden. Steeds opnieuw bleek meer mogelijk dan verwacht. Ik heb dankbaar gebruik gemaakt van originele vondsten door cursisten en hoop dit te blijven doen.

Opmerkingen en ideeën blijven welkom via e-mail aan: info@speelgoedadvies.nl.

Blijf spelen!

Marianne de Valck

Inhoudsopgave

Hoe gebruik je dit boek?		17
Kost niets!		21
Adem	Tekenen met lucht	22
Aarde	Maak een flessentuin	23
Boomblad	Maak blaadjeskunst	24
Circus		25
Emoties	Spelen met emoties	26
	Emoties oproepen	27
Fruit	Spel: enge dingen voelen	28
	Spel: fruitvissen	29
	Spel: fruithappen	29
	Spel: fruitruiken	29
	Maak een bowl	30
Geuren	Spel: geuren raden	31
Grind	Spel: bikkelen	32
	Spel: kala	32
Handen	Maak handenkunst	34
	Maak poppen	34
	Maak een heks	34
	Spel: spinnengevecht	35
	Spel: knobelen	36
Insecten	Maak een klein insectenboek	37
	Maak een insect	37
Kinderen	Spel: het grote jongens-en-meisjes-spel	39
	Spel: koerier	40

Knieën	Spel: alles doen wat moeder zegt...	42
	Spel: de robotwinkel	42
	Dansen in Tirol	43
Lachen	Spel: laat me niet lachen!	44
	Spel: wie lacht daar zo?	44
	Spel: lachjes raden	44
Landen	Spel: polsstokspringen	46
	Spel: polstokbingo	47
	Spel: polstokrace	47
	Spel: over de grens	48
	Spel: verzin een vreemd land	48
Luisteren	Spel: luisteroefening	49
	Spel: ik hoor wat jij niet hoort	49
	Spel: hoor wie komt daar kinderen	50
	Spel: blindemannetje	50
	Spel: fluisterestafette	51
	Maak een hoorspel	51
Maan	Verzamel antwoorden	52
	Spel: in de maneschijn	53
	Spel: vriendjesdag	53
	Spel: spookje	54
Namen	Spel: Jan-Piet-Klaas-Koekoek!	55
	Spel: namen noemen	55
Onkruid	Maak een herbarium	57
	Spel: landveroveren	57
	Maak een onkruidlunch	58
	Maak vlierbloemlimonade	58
Ogen	Spel: blindendans	60
	Spel: spreekwoorden	60
	Spel: blindproeven	62
	Spel: stoelendans	62

Quiz	Spel: teamquiz	64
Raadsels	Spel: rarara wie is dat?	65
	Spel: raadselgrappen	65
Roeren	Spel: grondroeren	67
	Maak kleurenmodder	67
	Maak marmer	67
	Maak een krijttekening	68
Schaduw	Spel: schaduwtikkertje	69
	Maak een schaduwtekening	69
	Maak een silhouet	70
	Maak een beeldentuin	70
	Maak vingerfiguren	71
	Maak schaduwtoneel	72
Tanden	Maak een gebit	73
	Spel: buikspreken	73
	Spel: de tandenrace	74
	Spel: tandenestafette	75
Tikkertje	Spel: acht variaties	76
Uit	Spel: we gaan uit eten	78
	Uitnodigen	78
Veren	Maak kleurige veertjes	80
	Maak een pen	80
	Maak een blokdruk	80
	Maak een dromenvanger	81
	Spel: blaasbal	82
Vindsels	Maak een vindselmuseum	83
Voelen	Spel: wie draagt wat	84
Water	Maak kleurwater	85
	Maak reukwater	85
	Maak een onderwatertuin	86
Wind	Maak een windharp	87
	Spel: zoals de wind waait, waait je jasje	87

	Maak een windschilderij	88
	Houd een windgesprek	88
	Maak een fluit	89
	Spel: de weergoden	90
Zand 91	Spel: zandbakvoetbal	91
	Maak een antistressbal	92
	Spel: bouw een uitkijkpost	92
	Spel: het zandspook	93
Afgedankt spul	Spel: parcours lopen	96
	Spel: bandenbingo	96
Blikjes	Spel: sokje voelen	98
	Spel: voelpotjes	98
	Spel: proefpotjes	99
Catalogi	Spel: briefje zoeken	100
	Maak nieuwe neuzen	101
Doordrukpapier	Maak een reliëftekening	102
Doppen	Spel: balletje-balletje	103
	Maak een bordspel	103
Emmers	Spel: basketbal	104
	Spel: emmertje dragen	105
	Spel: lopend korfbal	106
Fietswielen	Spel: hoepelen	107
Fietsbanden	Spel: de bandendans	108
Flessen	Spel: flesjesvoetbal	109
	Maak flessenmuziek	109
	Spel: schat de inhoud	110
Goocheltrucs	Laat een euro verdwijnen	111
	Verander lucifers in een doekje	112
	Knijp water uit een pen	113
	Laat een potlood zweven	113
Houtjes	Maak een houtvlot	114
	Spel: vlottenrace	115

Injectiespuiten	Maak een tekening	116
	Spel: boter, kaas en eieren	116
	Maak graffiti buiten	116
	Maak graffiti binnen	117
	Spel: spuitrace	117
	Spel: spuitbal	118
Karton	Maak een kikker	119
Koffer	Spel: ik ga op reis...	120
Kiezers	Maak beeldjes	121
Luciferdoosje	Maak een minipoppenkast	122
	Spel: neuzenestafette	122
Lucifers	Puzzel: welke vierkanten?	123
	Spel: pakezel	123
	Spel: pakkertje	123
	Spel: kamertje verhuuren	124
Moeren en schroeven	Sorteerspel voor de allerkleinsten	125
	Spel: paren schatten voor kleuters	125
	Behendigheids spelletjes	125
	Behendigheids spel voor middenbouwers	126
	Behendigheids spel met gereedschap	127
Nepgeld	Spel: geld voor TSO verdienen	128
	Spel: dobbelen	129
Nieuwtjes	Spel: wij zijn journalist	130
Panty's of nylons	Spel: slokbal	132
	Spel: basketbal	132
Papier en potlood	Maak een groepstekening	133
Reclameartikelen	Spel: reclame raden	134
Ringen	Spel: ringsteken	135
	Maak een lijstje	135
Schoenen	Spel: de schoenenloop	137
	Spel: zolenhinkel	138

Tassen	Maak je placemat	139
Tegeltjes	Maak een mozaïek	140
	Maak een tegeltekening	140
	Maak een speelbord	141
Uniformen (echte)	Spel: ik was brandweer en dan was jij politie	142
Wieltjes	Spel: wielsjoelen	143
	Maak het rollend	143
	Maak een doolhof	143
	Spel: wielteknikeren	144
Ijzerdraad	Maak een tennisracket	145
	Stoffeer een klerenhanger	145
	Maak een mobile	146
Zaad en zaagsel	Spel: beertje bij de kapper	148
Zand	Maak een zandloper	150
Kost bijna niets		151
Aardappel	Spel: lepelrace	152
	Maak stempels	152
	Maak beelden	155
Borstels	Tekenen met water	156
	Spel: borstelrace	156
	Maak een poppenkast	157
Cadeaupapier	Maak kleedjes	158
	Figuren knippen	158
	Origami	159
Citroen	Maak een geheime brief	160
Draadjes van wol	Versier je fiets	161
	Maak een spinnenweb	161
	Vingerhaken	162
Ei	Maak zelf Haagse Bluf	163
	Maak een eiplantje	163

Erwten	Spel: pieken	164
	Spel: voetbal	164
	Spel: poolbiljart	165
	Spel: sjoelen	165
Folie	Spel: kleuren raden	166
	Maak een mozaïek	167
	Peuteren	167
	Maak standbeelden	168
Geld	Maak valse munten	169
	Maak valse biljetten	170
Gereedschap	Spel: raden	171
Hagelslag	Maak boterhamtaartjes	172
	Maak limonade	173
Isolatieschuim	Maak een schilderij met lijst	174
	Maak een spiegel met lijst	174
	Maak een monster	175
Jam	Maak je eigen vruchtenjam	176
Kruiden	Maak kruidenazijn of kruidenolie	178
	Maak kruidenthee	179
Linten	Maak een schemerlamp	180
	Maak een armbandje	181
	Vlecht een armband	182
Magneet	Maak dingen magnetisch	183
	Maak een ganzenbord	183
	Maak een labyrint	184
	Maak een racebaan	184
	Maak een kompas	185
	Maak een vliegtuigje	186
Nagelgarnituur	Maak je teennagels mooi	187
Olie	Maak je eigen handcrème	188
	Maak een olielampje	189

Pingpongballetjes	Spel: de pingpongballetjesblaastruc	190
Rietjes	Maak een rietjestoren	191
	Gekleurde bellen blazen	191
	Maak een bos bloemen	192
	Spel: mikado	192
	Spel: rietjesdobbelen	193
Speelkaarten	Spel: ‘dood of levend’	194
	Spel: blind kwartetten	194
	Spel: wie is de verstener?	195
Toiletpapier	Improvisatie	196
	Maak een mummie	196
	Maak feestslingers	196
	Spel: de papierhop	197
	Maak een bloemenvaas	198
	Spel: raad de lengte	198
Vergiet	Spel: mengen en splitsen	199
	Spel: zoek de boon	199
	Maak een zandtekening	200
	Spel: spoorzoekertje	200
	Maak een lampenkap	201
Waslijn	Maak een hutje	202
	Spel: waslijntje veroveren	202
	Spel: briefjes doorgeven	203
	Spel: ‘de spellenman’	204
	Spel: lasso werpen	205
Zand	Maak een zandflesje	206
Zeep	Maak je eigen zeepjes	207
	Maak zeepbellensop	208
	Maak een bellenblazer	208
	Maak een windblazer	209

Register

Hoe gebruik je dit boek?

De hele inhoud van dit boek is een uitnodiging om veel te doen met weinig, geld, tijd en inspanning. Alle mogelijkheden gaan uit van ‘voor niets gaat de zon op’: afgedankte spullen of goedkope producten. De meeste activiteiten vragen weinig tot geen voorbereiding en zo min mogelijk begeleiding.

De knutselideeën zijn, een uitzondering daargelaten, in een half uur uit te voeren. Alle spelletjes duren maximaal een kwartier, en sommige zijn eindeloos te herhalen, maar ook na vijf minuten te stoppen.

De meeste spellen hebben geen winnaar. Doen is immers belangrijker dan het resultaat of de prestatie. Ook de laatste die een parcours heeft afgewerkt heeft een prestatie naar vermogen geleverd.

Bij veel activiteiten staat geen leeftijd vermeld of suggesties voor binnen en buiten, eenvoudig omdat alle leeftijden mee kunnen doen, binnen én buiten.

De drie lijsten

Je vindt drie lijsten in dit boek: Hoe spelen?, Waarmee spelen? en Wat spelen? De opsommingen in deze drie lijsten zijn geen inventarisatie maar uitdagingen.

Hoe spelen? – Deze lijst geeft suggesties voor wat bijna altijd kan.

Waarmee spelen? – De voorwerpen van deze lijst zijn voorbeelden van de dingen waarmee gespeeld kan worden.

Wat spelen? – De kunstvormen van deze lijst geven inspiratie voor *wat* daarmee te doen.

Deze drie lijsten zijn apart en in combinatie met elkaar te gebruiken.



Hoe spelen?

In de *Hoe-lijst* daagt iedere suggestie uit om iets op een bepaalde manier te gaan doen: een dansje te verzinnen of rijmend te gaan praten. Maar je kunt ook een bekend spel bijzonder maken door uit deze lijst een werkwoord te kiezen: *kruipend* voetballen bijvoorbeeld.

Kiezen uit de lijst kan trouwens ook door gewoon te prikken of de gene die aan de beurt is een letter en een nummer te laten roepen: N1 is dan bijvoorbeeld 'Namaken', wat kan leiden tot het maken van een voetbal, van een voetbalveld of tot nadoen van bekende spelers.

Waarmee spelen?

Wat te doen met de voorwerpen uit deze *Waarmee-lijst*, staat soms uitgewerkt en soms zal het noemen van een voorwerp genoeg zijn om je op allerlei eigen ideeën te brengen. De mogelijkheden om iets met bijvoorbeeld een bloempot te doen, zijn talrijk en bijna iedereen kan er wel een verzinnen: beschilderen, plantje erin, beplakken, kapotgooien enz.

Maar in combinatie met een van de activiteiten uit de *Hoe-lijst*, wordt met diezelfde bloempot ineens iets nieuws mogelijk: maak maar eens een bloempot na, of gebruik een pot ter inspiratie voor een bijzondere dans.

Wat spelen?

De kunstvormen uit deze *Wat-lijst* kunnen inspiratie geven voor de manier waarop gespeeld kan worden. Ook deze lijst is apart te gebruiken, want maak maar eens een jazzballet! Maar ook in combinatie met bijvoorbeeld de eerder genoemde bloempot en zelfs met de eerste lijst: de een danst voor, de ander doet het na.



Laat je inspireren

Soms moet je je inspiratie aanboren. Bijvoorbeeld: via de *Wat-lijst* met kunstvormen krijg je zin om een portret te maken. Dan sla je het boek open op een willekeurige pagina, of ouderwets met een speld geprikt tussen de bladzijden van het dichtgeslagen boek, of iemand roept een letter: zo ontdek je waarmee dat portret gemaakt moet worden, bijvoorbeeld met erwten, of met herfstbladeren, want alles kan, alles is te gebruiken.

Elke combinatie kan kort, snel, met weinig voorbereiding en een klein budget, binnen of buiten, voor kinderen van 0 tot 12 jaar.

Ieder voorbeeld geeft slechts een richting aan. Soms kun je kinderen daarmee helpen. Maar in ieder voorbeeld schuilt ook een gevaar, want elk voorbeeld is per definitie een bepaling en dus een beperking. De uitdaging is om een evenwicht te vinden tussen houvast en inspiratie geven door te wijzen op wat kan en ruimte voor eigen invulling te behouden.

Meerdere voorbeelden geven kan helpen. Dat geeft keuzevrijheid. Daarom besteden we aandacht aan variaties of verschillende opdrachten bij eenzelfde idee.

Meer is mogelijk

Met de genoemde voorwerpen en activiteiten is meer te doen. Een voorbeeld: de 'dromenvager' kan aanleiding geven om over dromen te praten, of droomverklaringen te zoeken of informatie te geven over Indianen, voor wie dromenvangers belangrijk waren. Het maken van een dromenvager kan onderdeel zijn van een thema over Indianen of leiden tot een tentoonstelling.

Veel kinderen willen graag doen wat niet eerder gedaan is. Wees niet verbaasd als voor de hand liggende mogelijkheden niet in dit boek



staan of als de mogelijkheden die er wel in staan terzijde geschoven worden omdat kinderen of volwassenen 'iets leukers weten'. Daarmee heeft het boek aan zijn bedoeling voldaan: wacht niet op wat wordt aangereikt maar verzin met wat aanwezig is.

De vele lege bladzijden zijn voor ideeën, spelletjes, versjes, knutsels, ervaringen en wetenswaardigheden die door kinderen en volwassenen worden verzonnen. Vul aan! Speel mee!



Kost niets!

Adem

Tekenen met lucht

Waarmee?

Raam of spiegel of schoolbord. Zeem of doekje.

Hoe?

Ga vlak bij het raam, de spiegel of het schoolbord staan. Adem goed in en adem weer uit, zodat het raam, de spiegel of het schoolbord beslaat.

Spel

Teken in het beslagen deel bijvoorbeeld tik-tak-tor of boter-kaas-en-eieren. Veeg alles na het spel weer schoon.

Tekening

- 1 Doe je handen op de rug en fluit zonder geluid tegen raam, spiegel of schoolbord. Maak zo een tekening.
- 2 Adem zo hard je kunt een rare vorm op raam, spiegel of bord. Waar lijkt het op? Een gezicht, een beest of wat? Maak er iets van.

