



DE MAAFTE - WAT ZIT ER IN SPEL?



Duidelijke speluitleg

- ▶ Wat is het doel?
- ▶ Hoe bereiken ze het doel?
- ▶ Waar moeten ze op letten?

een spelleider

- ▶ Een animator doet de speluitleg.
- ▶ Een animator geeft het begin- en eindsignaal.

Materiaal

- ▶ Maak een lijstje en verzamel op voorhand.
- ▶ Ruim ook op!

animatie

- ▶ Zorg voor een thema en inleiding.
- ▶ Wees enthousiast.

aangepast aan het kind

- ▶ Wat kunnen ze?
- ▶ Wat willen ze?
- ▶ Wat vinden ze leuk?



fair play

- ▶ Eerlijke regels en duidelijke regels.
- ▶ Goede opvolging regels.
- ▶ Niet elk spel moet competitie zijn.

terrein

- ▶ Duid duidelijk aan waar je wel en niet mag spelen.
- ▶ De grootte van je terrein bepaalt hoe moeilijk je spel wordt.
- ▶ Kies de juiste ondergrond voor je spel.

eind- en beginsignaal

- ▶ Spreek duidelijk af met welk signaal je begint en eindigt.
- ▶ Eindig je spel op zijn hoogtepunt, laat het niet doodbloeden.



LEEFWERELDEN



Kleuters (3-5)

- ▶ Kunnen nog niet samen spelen, doen alles apart.
- ▶ Zo eenvoudig mogelijk spreken en alles uitbeelden.
- ▶ Veel afwisseling nodig tussen actief en rustig.

Jonge lagere school (6-8)

- ▶ Oneindig veel energie → vermijd wachtpauzes.
- ▶ Doe het spel voor.
- ▶ Laat kinderen zitten tijdens speluitleg.

Oude lagere school (9-12)

- ▶ Competitief ingesteld, houden niet van verliezen.
- ▶ Kunnen goed samen spelen, maar verdeel zelf groepen.
- ▶ Spelen graag actieve spellen.

Tieners (12-15)

- ▶ Nood aan inspraak in activiteiten.
- ▶ Veel afwisseling nodig tussen actief en rustig.
- ▶ Simpele spellen zijn saai: uitdaging nodig.





HOE MAAK IK EEN ORIGINEEL SPEL?



Materiaalmagazijn

- ▶ Duik in je materiaalkot en neem 3 willekeurige voorwerpen.
- ▶ Wat hebben ze met elkaar gemeen of wat is het verschil?
- ▶ Maak vanuit de verschillen / gelijkenissen je spelelementen.
- ▶ Bedenk je speldoel op basis van je spelelementen.
- ▶ Verzin er een thema bij.

Voorbeeld

Stoel, bal en badmintonraket

Een team bestaat uit 5 spelers en 3 stoelen. Te allen tijde mogen er maar 2 stoelen bezet zijn door spelers. Je scoort een punt als de bal door de poten van een van de stoelen van je tegenstander rolt. De bal mag enkel aangeraakt worden door je badmintonraket.

#viral

- ▶ Kies een tv-programma, game, video, sprookje...
- ▶ Schrijf de belangrijkste elementen op (aantal spelers, tijd, doel, terrein, materiaal...).
- ▶ Maak met die elementen een nieuw spel.
- ▶ Verzin een nieuwe naam en een thema.

Voorbeeld

De Mol

1 team

Samenwerken

1 speler werkt stiekem tegen
Opdrachten uitvoeren tegen de tijd.

Doel team: zo veel mogelijk opdrachten winnen.

Doel mol: opdrachten verliezen.

Nieuw spel

De groep krijgt een groot blad met 15 opdrachten.

Elke opdracht die ze vervullen, is een bepaald aantal punten waard.

Met de behaalde punten kunnen ze hout verdienen om een hut te bouwen. De hut moet gebouwd worden volgens het bouwschema.

Spel elementair

- ▶ Kies een bestaand spel en schrijf de belangrijkste spelelementen op (aantal spelers, tijd, doel van het spel, terrein, materiaal).
- ▶ Verander een heleboel van deze regels!
- ▶ Geef het spel een nieuwe naam en thema!

Voorbeeld

Basisspel

- 2 teams
- 1 voetbal
- Spelen met voeten en geen handen
- Voetbalveld
- Doel v/h spel: de bal in de goal krijgen
- Elkaar aanraken mag

Nieuw spel

- 4 teams
- 5 tennisballen
- Spelen met voeten en handen
- Bos
- Doel v/h spel: bal uit je kamp houden
- Elkaar aanraken mag niet

(Schot in) De Roos

- ▶ Teken een cirkel en verdeel die in 6 stukken.
- ▶ Schrijf in elk partje een bestaand spel.
- ▶ Kies nu 2 of 3 spellen en combineer de belangrijkste spelelementen (doel, spelers, teams...).
- ▶ Geef het spel een nieuwe naam en thema!

Voorbeeld

Nieuw spel

2 teams moeten de boot van de tegenstander doen zinken. Dat doen ze door bommen af te vuren op de kaart van de tegenstander. De tegenstander heeft een geheime duikboot liggen op zijn eigen kaart. Als de bommen de hele duikboot geraakt hebben, is het spel afgelopen. Bommen kunnen gebouwd worden uit ijzer. IJzer verdien je door tegenstanders te verslaan in een schaar-steen-papiergevecht of je kan het stelen in het kamp van de tegenstander.





HOE MAAK IK EEN INGEKLEED TYPETJE?



Alleen

- ▶ Wat is mijn naam?
- ▶ Waar kom ik vandaan?
- ▶ Waar woon ik nu?
- ▶ Wat doe ik elke dag?
- ▶ Wat is er speciaal aan mij?
- ▶ Waar droom ik van?
- ▶ Hoe spreek ik?

Samen

- ▶ Waar hebben we elkaar leren kennen?
- ▶ Hoe hebben we elkaar leren kennen?
- ▶ Zijn we vrienden/vijanden?
- ▶ Hoe lang kennen we elkaar?
- ▶ Wat doen we samen?





BEGELEIDERSHOUDING



Hoe los jij situaties op?



AAP

- ▶ Humor gebruiken.
- ▶ Kinderen terug in het spel betrekken.
- ▶ Enthousiasmeren.

Wanneer?

- ▶ Bij kleine probleempjes.



HERT

- ▶ Aandacht geven aan elk kind.
- ▶ Persoonlijke benadering.
- ▶ Vertrouwensband creëren.

Wanneer?

- ▶ Bij moeilijke momenten.



LEEUV

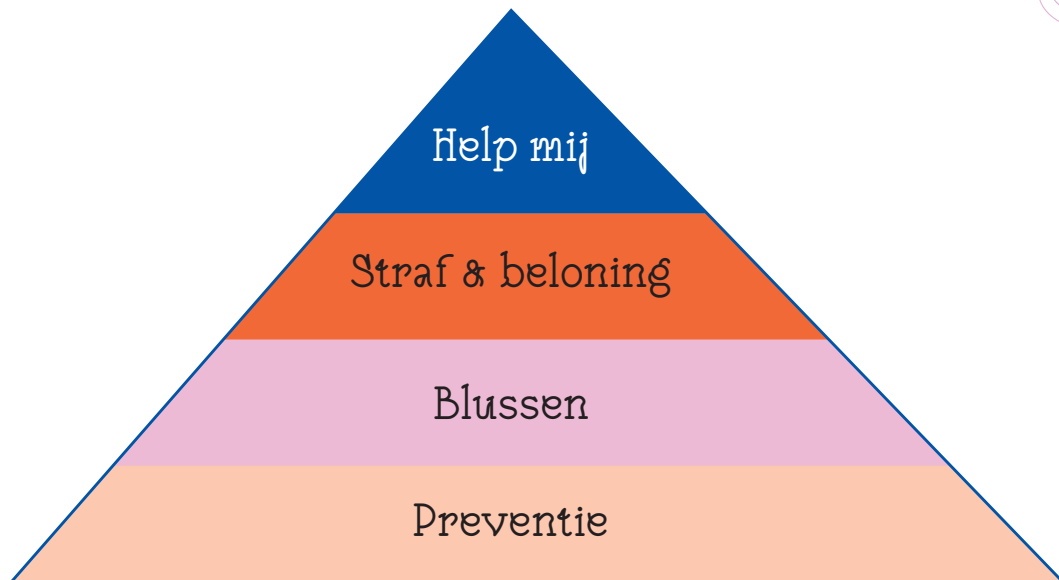
- ▶ Stem verheffen.
- ▶ Duidelijke instructies.
- ▶ Snel boodschap overbrengen.

Wanneer?

- ▶ Bij grote groepen of om veiligheid te creëren.



OMGAAN MET GEDRAG



- ▶ Ken je groep en maak afspraken.
- ▶ Gebruik **De Maafte** in je spel.
- ▶ Beloon goed gedrag.

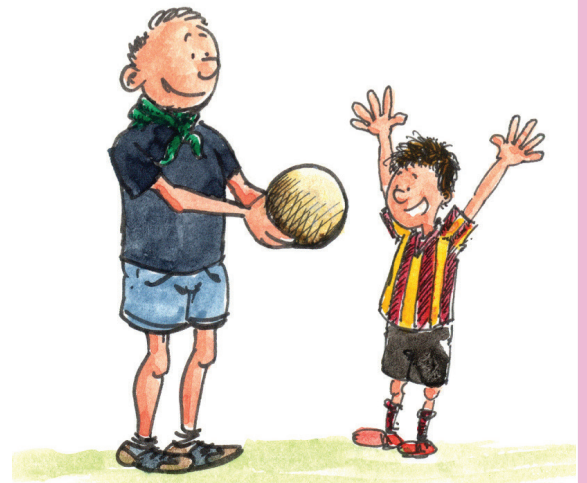
- ▶ Maak een grapje in plaats van boos te worden.
- ▶ Zeg er kort iets over - "ik-boodschap"
- ▶ Negeer soms eerst even.

- ▶ Straf zo weinig mogelijk.
- ▶ Geef hen iets om naar uit te kijken als ze zich gedragen.

Maak duidelijk welk gedrag je verwacht:

"Als je de rest van het spel niemand duwt, → een verwachting
mag jij vanmiddag het eerste spel kiezen." → een beloning

- ▶ **Gaat het te ver?** Is er fysieke agressie?
Vraag dan hulp aan de hoofdanimator / verantwoordelijke.





HOE BEDENK IK EEN THEMA?

Locatiewijzer

- ▶ Kies een land, beroep of tijd. Kies eventueel 2 verschillende onderwerpen.
- ▶ Schrijf typische dingen over je onderwerp op papier.
- ▶ Maak vanuit deze dingen een nieuw thema of personage. Dit hoeft niets meer te maken te hebben met je land, beroep of tijd.

Voorbeeld

“Amerika in het Wilde Westen”

cowboys
saloons
strohalmen
sheriff
heksenjacht
The Daltons

“Beauty salon
voor heksen
en jagers”

Diamant

- ▶ Kies een gemakkelijk woord en schrijf het boven aan je pagina.
- ▶ Schrijf de eerste 2 woorden op die te maken hebben met dit woord eronder.
- ▶ Bij elk van deze 2 woorden schrijf je opnieuw 2 woorden op. Herhaal dat zo vaak je wil.
- ▶ Ga nu omgekeerd te werk: combineer de 2 woorden tot een nieuw woord. Doe dat tot er nog maar 1 woord/zin overblijft. Gebruik dit als thema.

Voorbeeld

Bakkerij



Boerderuimtegevecht

Associatief

- ▶ Schrijf per persoon 1 woord op je eigen papier.
- ▶ Geef je papier door naar links.
- ▶ Schrijf 1 woord op dat je doet denken aan het woord dat al op het papier staat.
- ▶ Herhaal 5 à 10 keer.
- ▶ Verzamel alle eindwoorden en maak er een thema van.

Voorbeeld

Blad 1:

Duitsland
Berlijnse bol
Pudding
Dessert
Restaurant
Ober
Kok

Blad 2:

Indiaan
Tipi
Kamperen
Kampvuur
Brand
Natuurramp
Tornado

Blad 3:

Auto
Band
Muziek
Radio
Televisie
Opnamestudio
Camera

“Caught on camera: tornadosoep valt kok aan.”