

Recht op spel

Vandaag gaan we spelen!

Doelstelling

- ◆ Spelen is universeel. Overal ter wereld spelen kinderen.
- ◆ Om te spelen heb je niet altijd duur speelgoed nodig.
- ◆ Spelen is een recht. Kinderen hebben recht op vrije tijd en ontspanning, net zoals volwassenen.

Materiaal

- ◆ Atlas of wereldbol
- ◆ Spelletjes uit andere landen (zie voorbeelden in bijlage)

Werkwijze

Vraag de kinderen of ze graag spelen en wat ze bijvoorbeeld tijdens de speeltijd of hun vrije tijd zoal spelen.

Speel samen met de kinderen enkele spelletjes die in een ander land vaak gespeeld worden. Gebruik de atlas of wereldbol om te tonen waar die landen liggen.

Speel zoveel spelletjes als je zelf wil voorzien.

Vraag de kinderen welk spel van henzelf ze zouden willen spelen met andere kinderen over de hele wereld. Speel ook dat spel.



DE BENDE VAN:F



Vervolg vandaag gaan we spelen!

Eventueel kan je de kinderen die tot een bepaalde etnische groep behoren, vragen of zij spelletjes uit hun eigen cultuur kennen.

Laat de kinderen na het spelen eerst even wat stoom afblazen.

Stel daarna volgende vragen tijdens een groepsgesprek:

- ◆ Waren er spelletjes bij die leuker waren dan andere? Welke? Waarom?
- ◆ Waren er spelletjes bij die je (her)kende? Welke? Wat was anders, wat was gelijk?
- ◆ Hoe zou het komen dat sommige spelletjes vertrouwd lijken en andere helemaal niet?
- ◆ Zou je kunnen raden uit welk land of werelddeel een spelletje komt? Waarom? Hierbij kan je uitleggen dat een spelletje veel zegt over de cultuur van de kinderen die het spelen (bv. gebruik van typische materialen, verwijzen naar herkenbare elementen zoals dieren, ...).
- ◆ Alle kinderen hebben het recht om te spelen. Dit recht is neergeschreven in het Internationaal Verdrag inzake de Rechten van het Kind. Waarom wordt spelen hierin speciaal vermeld? Vind je dat belangrijk?

Bijlage

- ◆ Voorbeelden van spelletjes uit andere landen

DE BENDE VAN:F



Vervolg vandaag gaan we spelen!

Tips

- ◆ Deze activiteit kan een leuk aanknopingspunt zijn om een uitwisseling op te starten met kinderen van een ander land of andere cultuur. Meer info over internationale uitwisselingsmogelijkheden voor kinderen van de basisschool vind je via:
www.epos-vlaanderen.be
- ◆ www.aanstokerij.be
- ◆ www.goegespeeld.be
- ◆ www.speelidee.be
- ◆ Lesmap Kinderen spelen overal ter wereld:
<http://www.speelgoedmuseum.be/downloads/lesmap%2ospelen%2ooveral.pdf>

Bron

Aan de slag met de Kidsgids, tZitemzo, 2006, p. 26-29.

BIJLAGE VAN: DAAG GAAN WE SPELEN!

Voorbeelden van spelletjes

(Uit: 'Waaw spelenbundel', Vredeseilanden, 2002)

Leeuw en antilooP – DR Congo

Men duidt iemand aan als leeuw en enkele anderen als antilopen. De overige spelers vormen een grote cirkel. De leeuw gaat in de cirkel staan en de antilopen erbuiten. De antilopen moeten door de cirkel lopen zonder dat de leeuw hen kan aanraken. De antilooP die aangetikt wordt door de leeuw wordt nu zelf leeuw.

Los Paises (de landen) - Equador

Materiaal: bal

Verloop: De deelnemers kiezen elk een verschillend land. Eén speler kaatst een bal tegen de muur en roept de naam van een deelnemend land. De persoon die het land vertegenwoordigt, moet de bal opvangen voor die de grond raakt en roept "halt".

Ondertussen lopen de andere landen zo ver mogelijk weg tot zij "halt" horen. Dan moeten ze blijven staan.

De speler die de bal vangt mag drie passen zetten naar het dichtst bijzijnde land en het met de bal proberen te raken. Als de bal niet raak is wordt de balwerper uitgeschakeld. Als de bal het land raakt, moet dit land het spel verlaten.

La cueva de los osos (de grot van de beren) - Equador

Op de grond wordt een grote cirkel getrokken, die een grot voorstelt. De spelers worden in twee ploegen verdeeld: de "jagers" plaatsen zich buiten de cirkel en de "beren" in de "grot". De jagers proberen een beer te raken met een bal. Elke beer die geraakt is, wordt een jager.

De beren mogen de bal afweren met hun vuisten maar ze mogen hem niet vangen.



DE BENDE VAN: P

VERVOLG BIJLAGE VAN: DAAG GAAN WE SPELEN!

Zoeken - Indonesië

Materiaal: 2 blinddoeken, eenvoudige muziekinstrumenten (een fluitje, een trommel,...)

Verloop: Twee kinderen (de zoeker en de muzikant met zijn instrument) krijgen een blinddoek om en gaan op hun hurken zitten. De anderen gaan rond hen staan als toeschouwers.

De muzikant speelt een paar noten. De zoeker moet de muzikant trachten te vinden en aan te tikken. Als de muzikant van plaats verandert, moet hij opnieuw een geluid maken.

Zoeker en muzikant mogen zich enkel verplaatsen door op hun hurken voort te schuifelen. Als de muzikant aangetikt wordt, is hij af. De zoeker wordt dan de muzikant en iemand van de toeschouwers wordt zoeker.

Muka (Oogcontact) - Indonesië

Materiaal: 6 kaarten

Verloop: Leg zes kaarten neer in de vorm van een gezicht; twee ogen, een neus en een mond die uit drie kaarten bestaat. De assistent verlaat de kamer en de groep wijst een kaart aan. Bij binnenkomst kijkt hij de spelleider aan en vervolgens wijst hij de juiste kaart aan.

Oplossing: de spelleider seint door het krabben aan een oog, de neus of door te wrijven in een mondhoek welke kaart het is.

Gajah, orang, semut (olifant, mens en mier) - Senegal

De spelers staan tegenover elkaar en zwaaien met hun rechterhand achter hun hoofd. Daarbij tellen ze gezamenlijk "één, twee, drie,... ja". Bij het woord ja steken ze beiden hun handen naar voren. Uit hun vuist steekt dan hun duim, hun wijsvinger of hun pink naar voren.

duim = olifant

wijsvinger = mens

pink = mier



DE BENDE VAN:P

VERVOLG BIJLAGE VAN:DAAG GAAN WE SPELEN!

De olifant wint van de mens, omdat hij op de mens kan trappen en de mens kan vermorzelen.

De mens wint van de mier omdat hij de mier kan dood trappen.

De mier wint van de olifant omdat hij in het oor van de olifant kan kruipen en hem zo kan kietelen, dat hij ervan doodgaat. Wanneer de spelers tegelijkertijd dezelfde vinger uitsteken, wordt het spel nog eens gespeeld.

Nzyolo Wa Tata - Senegal

De kinderen staan in een kring en geven elkaar de hand. Eén kind legt zich in de kring op de grond, het gezicht op

gekruste armen. Dit is de haan(nzyolo). De kring draait rond en elk kind moet een keer proberen om de haan heen te

lopen zonder hem aan te raken. De andere spelers mogen ondertussen duwen om hem hierbij te hinderen.

Als de haan geraakt is roept hij 'kokoriko' en het kind dat hem raakte, wordt nu haan.

Lange Boyna - Senegal

Eén van de kinderen uit de groep verbergt een lap stof. De andere kinderen kunnen natuurlijk niet zien waar. Als de

lap verborgen is, roept de verstopper 'langa boyna'. Dat is het signaal om te beginnen. Iedereen gaat de lap stof

zoeken. Wie het gevonden heeft, mag de anderen proberen te slaan met de lap tot ze in de verloszone zijn. Deze

verloszone is vooraf afgesproken.

