

RECHT OP ONTSPANNING EN VRIJE TIJD

DOELSTELLING

- ◆ Spelen is universeel. Overal in de wereld spelen kinderen.
- ◆ Speelgoed is niet altijd wat het geweest is.
- ◆ Spelen kan ook zonder speelgoed.
- ◆ Spelen is een recht.

MATERIAAL

- ◆ Spelen van vroeger: een tol, stelten, knikkers, jojo, bikkelen, ...
- ◆ Spelen van andere culturen (zie bijlage)

WERKWIJZE

Laat de leerlingen kennis maken met de spelen van vroeger en/of de spelen van andere culturen.

Voorzie daarvoor de tijd tijdens de uren of tijdens de speeltijden en middagpauze.

Laat ze zoveel mogelijk spelen met dit 'andere' speelgoed en 'andere' spelletjes. Op deze manier leren ze hiermee omgaan.

Bespreking: ga in overleg en discussie met de leerlingen.

- ◆ Welke spelletjes vonden jullie leuk/spannend/interessant?
- ◆ Welke verschillen kennen jullie met de spelen van vroeger?
- ◆ Welke spelen kenden jullie al?
- ◆ ...

TIPS

- ◆ www.aanstokerij.be
- ◆ www.spelensite.be/spel/spelen-zoals-vroeger
- ◆ www.adventure-ent.be/Volksspelen.htm
- ◆ www.defeestneus.be/volksspelen.html

VOORBEELDEN VAN SPELLETJES

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

LEEUEW 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 antilooop die aangetikt wordt door de leeuw wordt nu zelf leeuw.

LOS PAISES (de landen) - Ecuador

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 dichtstbijzijnde 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) - Ecuador

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.

BIJLAGE

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 zoeker.

MUKA (gezicht) - Indonesië

Materiaal: 6 kaarten

Verloop: leg de 6 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 de 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) - Indonesië

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, wijsvinger of hun pink naar voren.

Duim = olifant

Wijsvinger = mens

Pink = mier

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 doodtrappen.

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.

BIJLAGE

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 gekruiste armen. Dit is de haan (nzyolo).

De kring draait rond en elk kind moet keer proberen om de haan heen te lopen zonder hem 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 de 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.