

BRES

SPELENBOEK

MEGAVEEL UITDAGENDE EN
SPEELSE BEWEEGACTIVITEITEN

HUIS VOOR BEWEGING

INHOUDSOPGAVE

Inleiding 5

1. Algemeen 6

- Netwerken en publiciteit 7
- Organisatievormen 9
- Praktische spelbegeleiding 20
- Speels indelen van groepjes 32

2. Spelen in en rond de accommodatie 34

- Kennismakingsspelen en sfeer creëren 36
- Tikspelen 38
- Estafettevormen 41
- Reactiespelen 51
- Trefbalvormen 53
- Partijspelen; teamspelen voor zaal en veld 56
- Pleinspelen 61

3. Spelen met andersoortige materialen 63

- Spelen met wasknijpers 63
- Spelen met beweegviltjes 64
- Spelen met pittenzakken 65
- Spelen met houding- of beweegkaarten 66
- Spelen met speelkaarten 67
- Spelen met foto's 68
- Spelen met kranten 69
- Spelen met speedladders 70

4. Korte bewegsspelen voor tussendoor 71

5. Gezelschapspelen 76

- Kleine gezelschapsspelen 78
- Tafel- of kringspelen 81
- Gezelschapsspelen in beweging 86

6. Grote organisatievormen 91

- Speels bingo 91
- Levend toto 94
- Zweedsloopspel 102
- Spelenkermis 106
- 'Circus Barondo' 116
- Een sport- en spelinloop 119
- Sport en spelinloop voor het basisonderwijs 122
- Het spel 999 125
- Het verdubbelingspel 126
- Minikamp 132

7. Speelse loopvormen 146

- Speelse loopvormen in een thema 151
- Speelse loopvormen en organisatie 154

8. Spelen van vroeger 161

9. Circuit van speelse teamspelen 168

10. Het water 174

- Waterspelen 179

11. Het strand 185

- Strandactiviteiten 185
- Combinatieactiviteiten water en strand 191
- Wateractiviteiten 193

12. Bodyachtige vormen 195

- Sportieve activiteiten voor een ruime binnenaccommodatie 198
- Uitdaagvormen 198
- Stoeivormen 203

Spelvormen 206
Sportieve activiteiten voor een buiten-
accommodatie 211
Sportieve activiteiten binnen 213
Kracht- en conditievormen in een circuit 213
Body Cool 217
Het hanteren van een draaiboek 222

13. Tochten 229

Wandeltochten 231
Geheim agent Sjeng Bont-009, een speltocht in de
stad 236
Opdrachten in puzzelvorm 237
Fietstochten 242

14. Spelen met kaart en kompas 248

Kaart lezen en op kaart lopen 248
Kompasschieten en kompaslopen 255
Nachtorientatie 260

15. Hike of zwerftocht 269

16. Dropping 274

17. Spelen in en met de natuur 282

Speelse vormen in en met de natuur 283
Natuurspelen binnen 292
Speelse vormen in het bos 298
Een speelse boswandeling 298
Sluipspelen 299
Ideeën voor spelen in het bos 305

18. Beweegkriebels 0-6 jaar 320

Spelen met dreumes, peuter en kleuter 322
Spelen met beweegplaten 322
Spelen met dozen 324
Spelen met muziek 325
Spelen met ballonnen en strandballen 326
Spelen met wasbollen 327

Spelen met kranten 328
Een spelmiddag voor kleuters 329
Bekende spelletjes voor kleuters 335
In het dierenbos 339
De jacht op wilde dieren 340
Groot fantasie-bewegingsspel 341
Het maken van muziekinstrumenten 345

19. Beweegplezier 4-12 jaar 346

Samenwerkingsvormen 347
Spelen met vertrouwen 348
Spannende beweegspelen buiten 349

20. Beweegpret en speelse vormen voor ouderen 352

Speelse vorm ter bevordering van het uithou-
dingsvermogen 354
Speelse vorm ter bevordering van de beweeg-
lijkheid 354
Speelse vorm ter bevordering van de spier-
kracht 355
Speelse vorm ter bevordering van de
coördinatie 356
Speelse vorm ter bevordering van de balans, het
evenwicht 356
Speelse vorm ter bevordering van de
ontspanning 357
Speelse vorm ter bevordering van het lichaams-
besef 358
Spelmiddag voor ouderen 359

Spelindex 367

INLEIDING

Spelen is plezier en geeft veel en nieuwe energie! Huis voor Beweging stimuleert elke vorm van gezond bewegen; speelse bewegvormen voor jong en oud, beweegtussendoortjes of activiteiten in groepsverband. Het leuke van spelen is: je hebt er zo weinig voor nodig om met elkaar plezier te maken. Met simpele materialen kan je met een groep kinderen of volwassenen zonder problemen een middag plezier maken! En in het bos kom je een heel eind met wat afzetlint en een bal. Als je met groepen werkt is het natuurlijk fijn om wat beproefde spelen te gebruiken.

Je krijgt er gewoon zin in. En daarvoor heb je nu het juiste boek in handen.

Het nieuwe *BRES spelenboek* wordt al vele jaren gebruikt door studenten, docenten, ouders en begeleiders. Ze gebruiken het *BRES spelenboek* als inspiratiebron. In dit standaardwerk is tientallen jaren spel- en speelervaring bijeengebracht. De verzamelde creatieve speelse vormen en praktijktips en vele nieuwe spelvormen delen we graag in deze geheel herziene editie. Delen van de erkende methodes zoals Bewegekriebels, Beweegplezier en Beweegpret van Huis voor Beweging zijn opgenomen in dit spelenboek. Tegelijkertijd blijft het uitgangspunt overeind: Het *BRES spelenboek* blijft een tijdloos naslagwerk voor iedereen die speelse sport- en bewegvormen wil organiseren of begeleiden. Of je nu werkt in de kinderopvang, als buurtsportcoach, (jeugd)trainer, leerkracht in het onderwijs, stagiaire of student, of een ouder bent die een sportief verjaardagsfeestje wil organiseren.

We hopen je met de talloze spelen een oneindige inspiratiebron te bieden en dat kan als je bij het bladeren en lezen in dit boek je eigen creativiteit gebruikt. Vertrouw op je eigen ingevingen als je een spel wilt aanpassen of meer wilt toespitsen op jouw groep. Maak er vooral je eigen spel van. Geniet van bewegen en ontdek (weer) dat samen bewegen en spelen ontzettend veel plezier en positieve energie geeft!

Yrsa Wagemaker en Monique Hampsink
Huis voor Beweging

 **HUISVOORBEWEGING**
dàár krijg je energie van!



HOOFDSTUK 1

ALGEMEEN

Spelen en bewegen; het geeft je energie, plezier en een gevoel van vrijheid. Hoe mooi kan het zijn dat spelen en bewegen overal en op elk moment kunnen. Spelen op de kinderopvang, spelen op school, spelen en bewegen tijdens het werk en spelen op je oude dag.

- Spelen en bewegen geeft plezier. De blijdschap ligt in het gevoel van vrij zijn, samen spelen en genieten.
- Spelen en bewegen gebeurt in vrijheid van handelen, de spelvorm of het meedoen wordt vrij gekozen. Het spelen op zich geeft voldoening, het spelen is een doel op zich.
- Spelen en bewegen gebeurt vaak samen met anderen.
- Spelen en bewegen geeft positieve energie.
- Spelen en bewegen kan pas tot stand komen in een sfeer van veiligheid en vertrouwen.
- Spelen en bewegen gebeurt in een cyclus van spanning en ontspanning.
- Bij spelen en speels bewegen is het resultaat ondergeschikt. Verrassing, uitdaging, avontuur en plezier zijn belangrijker.
- Chaos is een belangrijk element bij het tot stand komen van plezier, vrijheid en om mensen uit te dagen om hun eigen spel te spelen. Durf samen met mensen chaos te laten ontstaan en spel te creëren.

Het *BRES spelenboek* is een begrip en Huis voor Beweging geeft de inhoud, in een nieuw jasje en vertaald naar deze tijd, graag door. We gunnen iedereen de kans om te spelen en te bewegen en het begeleiden ervan te leren.

Dit boek kan je gebruiken als activiteitenboek met vele leuke en speelse beweegvor-

men. Je kunt het ook gebruiken in je opleiding om te leren hoe je meer mensen kunt laten genieten van speelse beweegvormen. Neem de uitdaging aan om van begin tot het eind beweegactiviteiten goed te organiseren en te begeleiden.

NETWERKEN EN PUBLICITEIT

Het hebben van een goed netwerk is essentieel voor het organiseren van grotere activiteiten. Een activiteit organiseer je vaak niet alleen. Dat doe je samen met andere organisaties in je wijk, buurt of met andere sectoren zoals bijvoorbeeld onderwijs, welzijn of de zorgsector. Het is dan handig om een netwerkanalyse te maken. Met een netwerkanalyse kun je het netwerk rondom een activiteit inzichtelijk maken. Hierdoor wordt duidelijk welke mensen of organisaties je kunt betrekken bij je activiteit.

- Benoem je idee of activiteit in een paar kernwoorden. Teken of schrijf ze midden op een vel papier.
- Vervolgens schrijf je alle partijen en mensen op die mogelijk bij jouw idee betrokken kunnen worden. Breng alles in beeld: van de partners waarmee je samen kunt werken, tot groepen of mensen die jouw activiteit leuk vinden. Geef de verschillende partijen verschillende kleuren zodat je weet tot welke groep ze behoren.
- Vervolgens kun je samen met de juiste mensen je activiteit verder uitwerken, partijen benaderen en je activiteit goed organiseren.
- Een netwerk moet je goed onderhouden en uitbouwen. Hoe meer contacten, hoe meer je samen kunt werken, hoe meer je ook de verantwoordelijkheid kunt delen en hoe groter het bereik!

Meestal moet je door middel van communicatie je activiteit kenbaar maken. Een aantrekkelijk en goed georganiseerd programma is belangrijk, maar de potentiële deelnemers moeten wel weten dat er zo'n programma of activiteit gaat komen. Een goede presentatie in de vorm van een uitnodigende aankondiging is vereist om deelname aan je activiteit te garanderen. Kortom, door een goede publiciteit presenteer je op een juiste manier jouw activiteit.

Je aanbod onder de aandacht brengen kun je op verschillende manieren doen:

- Mond-tot-mondreclame.
- Affiches of flyers ophangen.
- In een huis-aan-huisblad staan.
- Een artikel in de (digitale) buurtkrant of magazine plaatsen.
- Een persbericht naar de regionale/plaatselijke radio of televisie sturen.
- Op scholen, (sport)verenigingen en buurthuizen de professionals informeren, zodat zij de informatie over jouw activiteit kunnen doorgeven.
- Een bericht op een website of in een nieuwsbrief plaatsen.
- Een artikel aan het wijk- of clubblad aanbieden.
- Een bericht op relevante social media plaatsen; bijvoorbeeld Facebook, LinkedIn of Twitter.
- Weblogs of videoblogs inzetten.

Vermeld bij iedere vorm van publiciteit het adres van de website waar mensen meer informatie kunnen vinden of zich kunnen aanmelden.

Wat moet je allemaal communiceren?

Een ezelsbruggetje is: je kunt het op vijf vingers van één hand natellen:

1. de activiteit
2. de datum
3. de plaats
4. de tijd
5. de kosten

Eventueel kun je er nog bij vermelden: welke kleding heb je nodig? Wie organiseert het en wat is het alternatief bij slecht weer?

De aankondiging

Deze moet 3 dingen doen:

- aandacht trekken
- interesse wekken
- informatie verstrekken

PRAKTISCHE SPELBEGELEIDING

Het begeleiden van spel- en beweegactiviteiten gaat niet vanzelf. Het moet een beetje in je zitten, maar je kunt het ook leren. We geven een aantal praktische tips over de volgende zaken:

- de voorbereiding; beginsituatie en doelstelling
- de spelkeuze
- de indeling van de speeltijd
- de speluitleg
- de spreektoon (tone of voice)
- de speelopstelling en de plaats van de spelbegeleiding
- de veiligheid
- de uitstraling
- de verschillen tussen begeleiden, leidinggeven en scheidsrechter zijn
- verschil tussen vrij en geleid spel
- wanneer speel je mee?
- de STORM-analyse

De voorbereiding

Hieronder verstaan we het vooraf uitwerken van een aantal zaken, zoals:

De beginsituatie:

- Wat is de groepsgrootte?
- Welke leeftijden heb je?
- Wat is de samenstelling van de groep (aantal m/v)?
- De aard van de groep; wat kunnen ze?
- Bijzonderheden in de groep.
- De randvoorwaarden; tijd, accommodatie en materialen.
- Sociaal-affectief; de sfeer van de groep.

De doelstelling:

- Wat wil je bereiken met de groep en de activiteit?
- Waarom wil je dat bereiken met de groep?

Spelkeuze

Factoren die de spelkeuze bepalen zijn:

De groep:

- De mogelijkheden van de deelnemers, denk bijvoorbeeld aan mensen met een verstandelijke of lichamelijke beperking.
- Het aantal deelnemers.
- De groepssamenstelling; wel/niet gemengd, leeftijd
- De interesse en motivatie.
- Waar komen de deelnemers vandaan: wijk of dorp?

De accommodatie:

- Binnen of buiten?
- Grote of kleine ruimte?
- Schoolplein of bos?
- Sportzaal, zwembad of sporthal?
- Voetbalveld of zandvlakte?
- Veiligheid?

De tijd:

- Beschikbare speeltijd: een half uur, een uur of de hele dag?
- Tijd van de dag: morgen, middag of avond?
- Welk seizoen: lente, zomer, herfst of winter?

De spelmaterialen:

- Welke materialen heb je tot je beschikking?
- Wat heb je nodig?
- Welke materialen passen bij de groep?

Je eigen mogelijkheden en vaardigheden op het gebied van:

- De omgang met de groep.
- Je kennis van de spelactiviteiten.



HOOFDSTUK 5

GEZELSCHAPSSPELEN

Bij gezelschapsspelen staat plezier maken in groepsverband centraal. We onderscheiden kleine en grote gezelschapsspelen. Belangrijk bij gezelschapsspelen is dat de speluitleg kort en krachtig is en dat er snel gespeeld kan worden. Iedereen die mee wil doen, kan deelnemen.

De grote gezelschapsspelen lenen zich voor grotere groepen en vereisen ook vaak meer voorbereidingstijd. De grote gezelschapsspelen worden in aparte hoofdstukken beschreven.

Hier bespreken we:

- kleine gezelschapsspelen
- tafel- of kringspelen
- gezelschapsspelen in de vrije ruimte

Functie en toepassing van gezelschapsspelen

1. Kennismaking en ontmoeting

Je kunt met gezelschapsspelen kennismaking en ontmoeting tussen en met mensen op een prettige en informele wijze laten plaatsvinden.

2. Groepsbinding en groepsbetrokkenheid

De sfeer die door het gezamenlijke plezier ontstaat tijdens de uitvoering van de spelen, versterkt de onderlinge band en betrokkenheid bij het groepsgebeuren.

3. Spelbeleving

Een belangrijke functie van spel in het algemeen is het beleven van plezier met elkaar.

4. Variatie

Gezelschapsspelen lenen zich bij uitstek voor variaties. Je kunt ze uitstekend verwerken in een totaalspelprogramma. Spelvormen met lichamelijke inspanning kun je afwisselen met fysiek ontspannende gezelschapsspelen.

5. De accommodatie

Gezelschapsspelen komen het best tot hun recht in een binnenaccommodatie die voldoende gelegenheid biedt tot spelen. Je kunt deze spelen al toepassen in een beperkte ruimte. Natuurlijk kun je ze ook buiten spelen op bijvoorbeeld een BSO, tijdens zomeractiviteiten bij de sportvereniging, op een terras of tijdens een kinderfeestje bij gunstige weersomstandigheden.

6. Het verloren uurtje

Vaak heb je een moment dat je even een gat moet opvullen. De groep komt eerder terug dan verwacht of je bent sneller door je programma heen dan dat je had ingeschat. Eén of meerdere gezelschapsspelen kunnen je dan helpen om de resterende tijd leuk in te vullen.

7. Het alternatief

Gezien de weersomstandigheden in Nederland, ben je er nooit zeker van goed weer te treffen tijdens de organisatie van buitenactiviteiten. Dat wil zeggen dat sommige activiteiten bij slecht weer geen doorgang kunnen vinden. Gezelschapsspelen binnen kunnen dan een goed alternatief bieden.

8. De presentatie

De wijze waarop je gezelschapsspelen presenteert en aanbied is vaak van doorslaggevende betekenis. Je presentatie zal in overeenstemming moeten zijn met de aard van de spelen. Een speelse, enthousiaste, vriendelijke, prikkelende uitnodiging is één van de belangrijkste voorwaarden.

Andere toepassingsmogelijkheden:

- de eerste of de laatste schooldag
- het zomerkamp
- themadagen
- een ouderavond
- een familieweekend
- een BSO-activiteit

Belangrijke aspecten bij een programma met gezelschapsspelen:

- Leg de benodigde materialen voor de diverse spelen klaar.
- Wissel de spelen waarbij je moet zitten, af met spelen in beweging.
- Laat de spelen niet te lang duren, maar rond ze ook niet te snel af,
- Laat je leiden door het spelplezier en de betrokkenheid van de spelers.
- Bij het spelen met een grote groep is het aan te bevelen met meerdere begeleiders te werken. Je hebt dan een beter contact met de totale groep.
- Probeer met het programma steeds goed aan te sluiten bij de interesse en mogelijkheden van de groep.

TIP

Hou bij de toepassing van het spelprogramma rekening met de ontmoetingsfunctie van spel. Dat wordt nogal eens vergeten. Je kunt die functie, zonder te overdrijven, gemakkelijk verweven in gezelschapsspelen door de samenstelling van de groepjes. Die samenstelling kun je al spelend variëren, zodat spelers elkaar op een speelse manier ontmoeten.

KLEINE GEZELSHAPSSPELEN

Kennismakingsspelen

Dit zijn spelen waarbij de kennismaking met elkaar centraal staat.

WIE BEN IK?

Iedere speler verzint een naam van een bekend iemand, bijvoorbeeld van een bekende Nederlander van de televisie of de sport. Deze naam schrijf je op een kaartje en laat je aan niemand zien. Maak een kring, draai een kwartslag naar links en bevestig het

kaartje bij degene die voor je staat met een wasknijper op de rug. Door vragen aan andere spelers te stellen, kun je er achter komen wie je bent. Maak een afspraak over het stellen van de vragen. Bijvoorbeeld: ieder tweetal mag elkaar 2 vragen stellen, daarna moet je naar een andere speler. Je mag alleen gesloten vragen stellen. Dat zijn vragen die je met 'ja' of 'nee' moet beantwoorden. Of je mag allen open vragen stellen. Een open vraag begint met: wie, wat, waar, welke, wanneer of hoe.

Je kunt in plaats van een naam op een kaartje te schrijven, ook gebruikmaken van foto's. Deze kun je uit tijdschriften, kranten of van internet halen. Het spel bewerkstelligt interactie en kennismaking. Op een ongedwongen manier ontmoeten de spelers elkaar.

Namen leren kennen

Op een speelse manier elkaars naam leren kennen is vele malen leuker dan elkaar stijf een hand geven. Door interactie en in contact zijn met elkaar blijven namen ook veel beter hangen.

Naambordjes

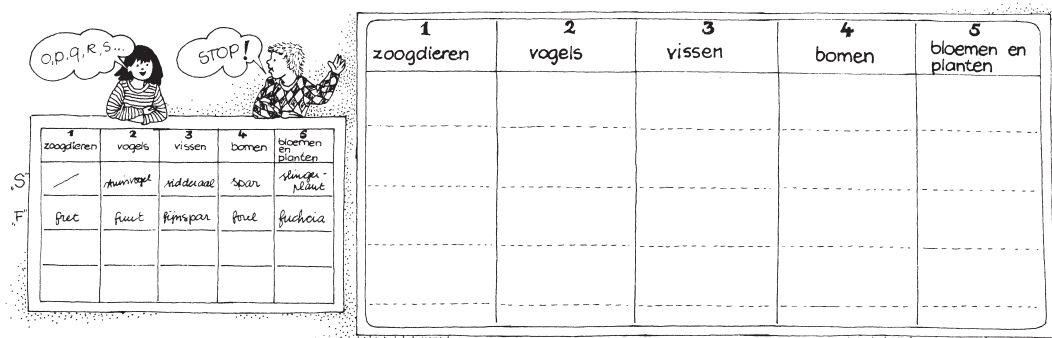
Laat de spelers bij binnenkomst op een naambordje hun naam, sport, hobby, functie of hun 'persoonlijk motto' opschrijven. Zet groepjes van 6 spelers bij elkaar. Zet alle naambordjes, in de vorm van tafeltentjes, op een lege tafel in het midden van de ruimte. Alle spelers in een groep geven zichzelf een nummer 1 t/m 6. Nummer 1 van elke groep loopt naar de tafel in het midden, pakt een naambordje en brengt het naar de juiste persoon van één van de groepen. Vervolgens gaat nummer 2, enzovoort. Krijg je een kaartje met een verkeerde naam toebedeeld dan brengt de volgende speler van jouw groepje het naambordje weer naar het midden. Controleer aan het eind of het klopt en iedereen zijn of haar eigen naambordje heeft. Laat de spelers aan het eind iets over zichzelf vertellen. Bij een grote groep laat je de groep bij hun eigen tafel hun kaartje toelichten.

NAMENSPEL

De spelers zitten in een kring en één van de spelers start het spel door zijn/haar naam te noemen, bijvoorbeeld Robbin. De speler links van Robbin neemt het over en zegt: 'Ik heet Tuwa en ik zit naast Robbin'. Daarna neemt de volgende, naast Tuwa gezeten speler, het over en zegt: 'Ik ben Steffie en ik zit naast Tuwa en Robbin' en zo verder.

NATUURGEZELSCHAPSSPELEN

SPELEN MET LETTERS EN WOORDEN



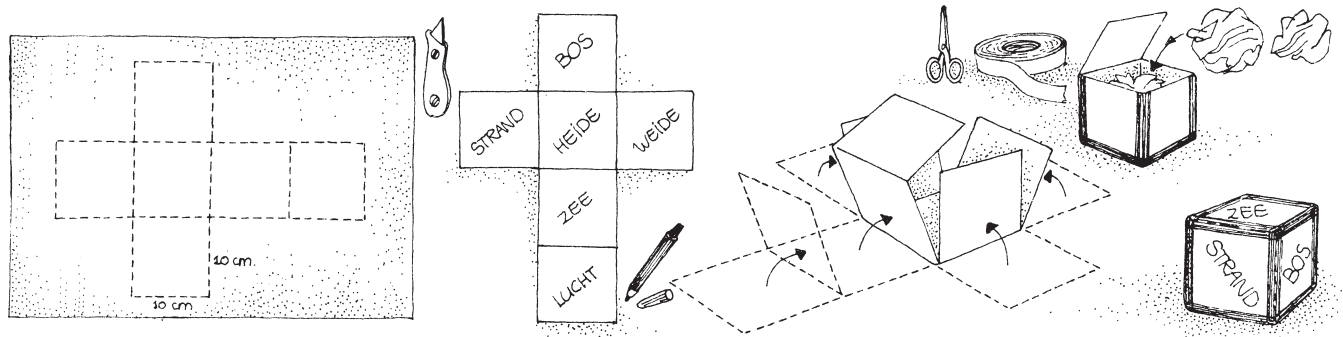
Je geeft elke deelnemer bij aanvang een blad papier, zoals op de tekening. Iedereen gaat zitten en dan wijs je één van de spelers aan. Diegene zegt het alfabet op en een ander mag naar keuze 'stop' roepen. De letter die op dat moment wordt genoemd, is de beginletter van de woorden, die in elke kolom ingevuld moeten worden. Wie kan een rijtje van 1 tot en met 5 vol maken? Wie alles goed heeft, mag als volgende speler 'stop' roepen. Het blad papier kun je vooraf voor elke speler kopiëren.

Variatie: Je kunt van dit spel een groepsspel maken. Na het invullen van de resultaten vergelijk je de antwoorden. Alle woorden die door meerdere spelers zijn opgeschreven, worden doorgestreept. Voor elk overgebleven woord krijg je bijvoorbeeld 10 punten. Wie heeft 100 punten? In de tekening zie je een voorbeeld met de letters S en F.

SPEL MET DE DOBBELSTEEN

Een variatie op het voorgaande spel is het spel met een dobbelsteen. Hiervoor laat je eerst iedere speler een grote dobbelsteen van karton maken. Elke dobbelsteen heeft natuurlijk 6 kanten, op deze kanten schrijf je 6 situaties of locaties, bijvoorbeeld:

- bos
- strand
- heide
- weiland
- zee
- lucht



Op een teken van de spelbegeleider gooit een speler de dobbelsteen. Boven ligt dan bijvoorbeeld 'heide'. Nu geef je de groep een bepaalde tijd, waarin ze zoveel mogelijk dieren moeten opschrijven die in dat gebied voorkomen. Als de tijd om is, gooit een andere speler zijn dobbelsteen. Dit herhaal je een aantal keren en na afloop kijk je welke dieren zijn genoemd.

ACTIE ZONNEBLOEM

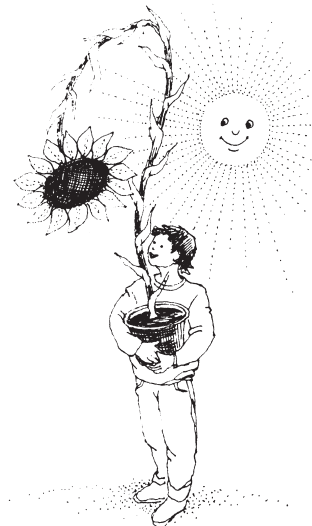
Je organiseert een plantenmiddag waarin je aandacht besteed aan zaden. Bijvoorbeeld: Hoe kun je zaadjes vinden, hoe kun je ze planten en hoe verzorg je ze als ze ontkiemd zijn? Tot slot van de middag geef je ieder kind een zonnebloemzaadje mee naar huis. Wie heeft over 4 weken een mooie zonnebloem?

PROJECT HUISDIEREN

In Nederland leeft bijna niemand nog in de echte natuur. Huisdieren zijn vaak voor kinderen een direct aanknopingspunt met de natuur. Elk kind heeft direct of indirect wel iets met huisdieren te maken. Op school of op de vereniging kun je een project over huisdieren organiseren, vooral rond Werelddierendag.

Wat zijn de mogelijke ingrediënten voor zo'n project over huisdieren?

- Een duidelijke doelstelling: waarom dit project, waarom is er een Werelddierendag?
- Ieder kind krijgt een opdracht een diendagboek samen te stellen over zijn huisdier.
- Een bezoek brengen aan een dierentuin, kinderboerderij of vogelpark



- Een huisdierenshow met na afloop een dierenkeuring door een echte dierenarts.
- Een tekening maken 'mijn huisdier'.
- Dierengezelschapsspelen tijdens een middag op school of in het clubgebouw.

We beschrijven zo'n middag met dierengezelschapsspelen op 4 oktober. We kleden de ruimte gezellig aan met dierenposters en slingers, zodat er een feestelijke sfeer hangt.

De middag kan bestaan uit 3 onderdelen:

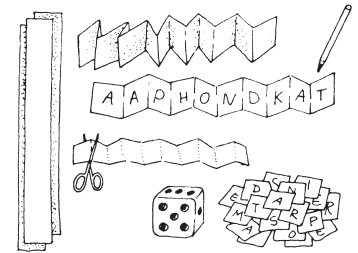
1. puzzelactiviteiten
2. creatief met materialen
3. toneel

Puzzelactiviteiten

Je werkt in 4 groepjes, elk aan een eigen tafel. Elke groep heeft een puzzel voor zich liggen, elke groep heeft een andere puzzel. Voor het oplossen van de puzzel krijg je een bepaalde tijd. Is die tijd om, dan wordt de puzzel doorgegeven aan de andere groep.

Hieronder vind je een voorbeeld van 4 puzzelopdrachten, vergroot deze tot A4-formaat zodat ze goed leesbaar zijn.

Als afronding van de puzzelactiviteiten organiseer je een gezamenlijk spel voor de 4 groepen. Je geeft ieder kind 3 repen papier. De kinderen vouwen deze repen in vakjes, hoeveel, dat geeft de spelleiding aan. In elk vakje plaats je een letter en die letters vormen samen een dierennaam. Zo maakt iedereen 3 repen. Dan knip je de gevouwen vakjes uit en hou je alleen maar losse letters over. Alle letters verzamel je op een tafel in het midden. Elke tafel heeft een dobbelsteen en je mag om beurten gooien. Gooit iemand van de groep 6, dan mag diegene in het midden een letter van de tafel halen. De anderen van de groep gooien om beurten verder. Welke groep heeft binnen een bepaalde tijd de meeste letters opgehaald? En welke groep kan met de verzamelde letters de meeste dierenamen maken?



De hieronder staande **DIERENAMEN** zijn niet helemaal goed.

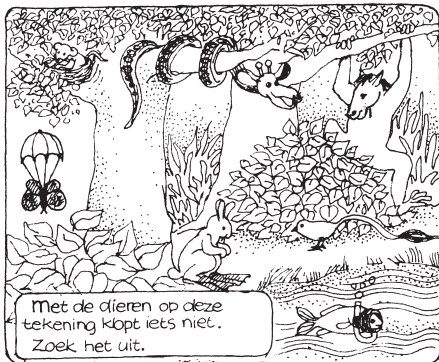
Gedeeltes van de namen zijn met elkaar verwisseld. Bijv.: zebra-pad

het goede woord is:
zebravink.

Maak nu zelf alle namen goed.

zebra-pad	ijsborstje
inkthoorn	brilvis
winterbeer	schildvink
roodkoninkje	zeeuil
bospaard	neusslang

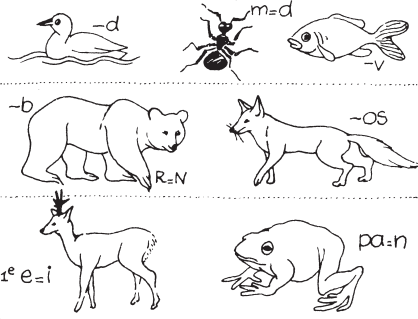
1



Met de dieren op deze tekening klopt iets niet. Zoek het uit.

3

LOS DE REBUS OP



2

WELKE DIEREN ZITTEN IN ONDERSTAANDE TEKST VERBORGEN

Ik zag in het park iets leuks. Onder een tak at een meisje een koekje. Ze brak er een stuk af. In een kuil zat een vos. Probeer niet te bijten, riep ze. Wel eeuwen leek het, voordat het dier begon te praten. „Ik ga toch onder die tak zitten”, zei hij. „Geef meisje, luisterde echter niet...” Hij voert iets in zijn schild, pa dat is duidelijk”, riep ze naar haar vader. „Je moet niet bang zijn. Kach er toch om”, zei haar vader, „zotter kan het toch niet!”. „Een dier, dat aan jou een lekker maaltje vraagt, komt niet elke dag voor.”

4

Creatief met materialen

Je gebruikt pinda's en noten om dieren van te maken. Met hazelnoten, halve walnoten, doppinda's en lijm kom je al een heel eind. We geven 3 voorbeelden:

Een eend: je neemt voor het lijf een halve walnoot. Lijm hier een hazelnoot op als kop en met klei maak je een snavel en plakt deze vast. De oogjes teken je op de kop en als laatste lijm je er halve pindadoppen tegenaan als poten.

Een spin: je vormt het lijf van een halve walnoot. Als poten gebruik je 4 pijpenreigers, die je in het midden dubbelvouwt en vastlijmt aan de halve walnoot. De kop is een pindadop en als ogen gebruik je luciferkopjes.

Een egel: je bekleedt een halve walnoot met klei. Steek daar halve tandenstokers in en maak de neus ook van klei. Voor de ogen gebruik je kraaltjes.

Spelen en bewegen geeft veel plezier en nieuwe energie. Het *BRES spelenboek* is een succesvol boek waarin tientallen jaren beweeg- en spelervaring is samengebracht. Je vindt in dit boek volop inspiratie voor allerlei speelse beweegactiviteiten.

Deze volledig herziene editie is aangepast aan de huidige tijd en uitgebreid met vele nieuwe spelvormen voor diverse leeftijdsgroepen. In de rijke verzameling van kleine spelen, teamspelen, buitenspelen en opdrachten vind je altijd wat leuks. De gebruikte materialen zijn eenvoudig en bijna altijd te verkrijgen.

Of je nu een leuk spel zoekt voor thuis, binnen het onderwijs, een vereniging, een kinderdagverblijf, woonzorginstelling of waar dan ook, je vindt het in dit boek. Laat je inspireren en maak plezier!



9 789021 574431

www.kosmosuitgevers.nl

**KOS
M•S**

NUR 480
Kosmos Uitgevers,
Utrecht/Antwerpen



HUISVOORBEWEGING
dàár krijg je energie van!