

CREATIEF MET POETSGERIEF



Doel van het spel:

Verschillende proeven winnen en een competitie lijst maken om te kijken wie de uiteindelijke winnaar van de competitie is.

Verloop:

Heb aandacht voor inkleding: zie spelprikkels.

Deel de deelnemers in twee groepen in. De groepen kiezen voor zichzelf een naam die iets met poetsen te maken heeft.

Elke groep krijgt een lege emmer met daarin een badeend.

Bij elke opdracht kunnen de groepen bekertjes water verdienen.

Wie de proef het beste uitvoert krijgt bijvoorbeeld drie bekertjes water, de tweede krijgt er twee, enz.

De groep bij wie als eerste de badeend over de rand van de emmer valt, is de winnaar.

Doelgroep

Tieners

Soort spel

Bewegingsspel

Aantal deelnemers

Heel de groep onderverdeeld in groepjes van drie

Materiaal

Dweilen
Aftrekker
Kuisproducten
Badeenden of balletjes
Bekers
Sponsen, voddens
Water
Memorykaarten

Speluitleg



1. Sponzenoorlog

Deel het terrein of lokaal in twee op. Trek in het midden een grote scheidingslijn. Ploeg a staat aan de ene kant, ploeg b aan de andere kant. Elke ploeg krijgt een emmer water met daarin een hoop sponzen. Voorzie heel veel sponzen (een 40-tal). Op elke spons staat met alcoholstift een letter geschreven (zorg dat er voldoende klinkers in het spel zitten). Op het fluitsignaal beginnen de kinderen de sponzen op hun terrein in dat van de andere ploeg te gooien. Doel is zo weinig mogelijk sponzen in het eigen gebied te hebben. Wanneer de leiding opnieuw fluit, mag er niet meer gegooid worden. Wie nog een spons vast heeft, legt die neer. De twee ploegen wisselen nu van terrein en verzamelen alle sponzen die daar liggen. Ze proberen nu een zo lang mogelijk woord te maken met de letters op de sponzen. Speel dit spel een paar keer.

2. Dweilhockey

Geef ieder lid een hockeystick (of een stuk bezemsteel). Plaats aan elke kant van het terrein een emmer vol water. Probeer nu een natte dweil in de emmer van de tegenstander te krijgen. De dweil mag enkel met de hockeysticks worden aangeraakt.

3. Voddendans

Dit is een variant op stoelendans met in de plaats van stoelen, emmers of kommen water in een kring. Geef iedere deelnemer een vod (maak indien mogelijk gebruik van voden met twee verschillende kleuren, voor elke ploeg een andere kleur). Iedereen gaat een heel eind van de kommen water staan. Wanneer de muziek wordt stopgezet, lopen ze naar de kommen en steken ze er hun vod in. Wie geen kom vindt, valt af.

4. Dweilmemory

Leg een memoryspel klaar op een tafel. Plaats bij de tafel voor elke ploeg een emmer gevuld met water. In die emmer zit een dweil. Iets verder van de tafel staat voor elke ploeg een lege emmer. Elke groep wordt in twee ploegen verdeeld: de memoryspelers en de dweildragers. Wanneer de memoryspelers een juist paar omdraaien, dan mogen de dweildragers van hun ploeg de dweil nat maken en uitwringen in hun lege emmer. Dit blijven ze doen totdat de andere ploeg een memorypaar omdraait. Dan schieten de dweildragers van de tegenpartij immers in actie, enz. Wie op het einde het meeste water in de verste emmer heeft, is de winnaar.



START

5. Tikkertje poetsgerief

Leg verschillende kleine poetsvoorwerpen bij elkaar (vod, spons, dweil, zeemvel, borstel ...). Iedereen kiest een voorwerp en steekt het in een zak. Een animator neemt de zak en gaat halverwege het terrein staan. De groep staat op een rij, waarbij tussen iedere persoon ongeveer 4 m afstand is. De animator neemt een voorwerp uit de zak en toont dit. De persoon die dit voorwerp heeft gekozen, moet lopen en zorgen dat hij de eindmeet haalt zonder dat de anderen hem tikken. Slaagt hij hierin, dan mag hij of zij het voorwerp uit de zak halen. Speel dit spel een tijdje. De ploeg die op het einde de meeste voorwerpen bemachtigt, is de winnaar.

6. Reuzenbellen blazen

Maak zeepsop en laat opdrachten uitvoeren, bijvoorbeeld 'om ter grootste zeepbel' of 'om ter eerst iemand in een zeepbel vangen'. Verdeel het sop over verschillende kommen zodat de deelnemers allemaal tegelijkertijd aan de slag kunnen.

Belangrijk! Een goed sopje maken:

- Maak het zeepsop op tijd klaar. Liefst een dag op voorhand!
- Los 500 g suiker in 1 l warm water.
- Meng 750 ml afwasmiddel in 1 l water.
- Meng 60 ml glycerine en 5 l water door elkaar.
- Meng nu alles goed door elkaar en laat en dagje staan.

Hulpmiddelen om bellen te vormen:

- Maak van een metalen klerhanger een grote cirkel. Wikkel een wollen touwtje om de rand om de bellen niet te beschadigen.
- Maak van een opgeknipte petfles een trechter waardoor je bellen kunt blazen.
- Neem een touw en rijg er twee rietjes aan. Bind het touw vast. Houd de rietjes verticaal tegen elkaar. Doop terwijl je de rietjes tegen elkaar houdt alles in het zeepsop. Haal het eruit en trek langzaam de rietjes uit elkaar. Tussen de rietjes ontstaat een velletje sop. Beweeg dit door de lucht om zo een grote bel te vormen.
- Leg een fietsband in zeepsop. Laat iemand van je leden in de fietsband staan. Probeer nu samen met de enkele andere leden de fietsband voorzichtig op te heffen zodat er rond de persoon in de band een bel ontstaat.

Spelprykkels



Zorg voor een goede inleiding als de groep daarin mee kan gaan: De animatoren verwelkomen de kinderen verkleed als superheld die 'iets' te maken heeft met poetsen. Bijvoorbeeld: Mr. Proper, Drechtman, Zeeboy (laat je fantasie de vrije loop). Gebruik voor je kostuum poetsattributen, bijvoorbeeld: een aftrekker als wapen, een borstel als hanenkam, lege flessen afwasmiddel als riem ... Stel jezelf met veel flair voor. Poetsen? Dat klinkt heel saai, iets dat je 'moet' doen, totaal niet stoer. Dat vind jij als superheld van het poetsgerief flauwekul. Poetsen is net vreselijk stoer! Borstels, dweilen en emmers zijn jouw wapens. Dood aan bacteriën en schimmels! Vandaag mogen de kinderen bewijzen hoe goed hun superpoetskrachten zijn.

→ Geef veel aandacht aan de benamingen van de materialen!

Voorzie extra spelletjes:

- Laat de groep zelf een memoryspel maken met behulp van bierkaartjes.
- Knutsel met sponzen: stempels maken, de sponzen verknippen en er kransen en juwelen of figuurtjes mee maken.

Geef de groepen in het begin van het spel de opdracht om met poetsmateriaal een kenmerk voor hun groep te knutselen. Bijvoorbeeld: sponzen aan een koordje als amulet, beschilderde dweilen als groepsvlag, verknipte dweilen als hoofdband ...

Taaltips



Onderling overleggen en strategieën bepalen zorgt voor veel spreekkansen.

Woordjes vormen in het spel 'sponzenoorlog'.

Memory waarin woord en beeld gekoppeld moeten worden. Zo vormen het prentje 'cactus' en het woord 'cactus' een paar.

Mogelijke thema's



Deze competitie kan vorm krijgen binnen verschillende thema's: de grote lenteschoonmaak, microbenoorlog, waterratten ...