

DE GROTE SPEELPLEINBINGO – UITLEG

VGC
SPEEL
PLEINEN
**IK
DOE
MEE**

DOEL EN SPELVERLOOP:

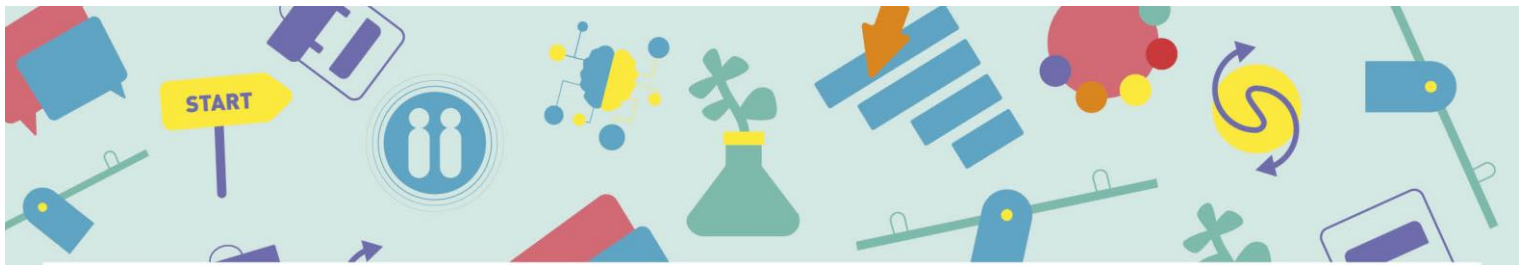
Het doel van 'de grote speelpleinbingo' is om met een groepje animatoren (of individueel) als eerste een bingo-rijtje te hebben. Dit kan door een opdracht uit deze bingo tot een goed einde te brengen. Als je (samen met andere animatoren) een van de opdrachten hebt uitgevoerd, vertel je dit kort tijdens de avond- of ochtendvergadering. Als de hoofdanimatoren het goed vinden, wordt jouw naam of de naam van jouw groepje in het vakje geschreven. Dit vakje is van jou en kan niet meer door iemand anders worden verdiend. Als je verticaal of horizontaal vier vakjes naast elkaar hebt verdiend, heb je gewonnen.

DE OPDRACHTEN:

Bij elke pictogram hoort een opdracht. Deze gaan over iets aanpassen, toevoegen, weglaten ... van een bestaand spel. Dit is een spel dat jij met de kinderen uit jouw groep speelt. Je moet dit dus integreren in je reeds voorbereide activiteiten.

PICTOGRAM MET BIJHORENDE UITLEG EN VOORBEELD:

Pictogram	Uitleg	Voorbeeld
Het terrein		
	Speels eens een spel in de wc of op een andere locatie waar je normaal nooit een spel speelt.	<i>Tienbal</i> in de wc's waar iedereen in een ander wc-hokje staat.
	Speel eens een spel op vier vierkante meter	
	Speel een balspel zonder bal. Verander de bal door een ander materiaal.	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Tienbal</i> met een sjaaltje - <i>Voetbal</i> met een touw <i>Tussen twee vuren</i> met een blad papier



Het materiaal met een ander doel



Gebruik een bal in je spel. Deze keer mag deze bal niet dienen op om te trappen of om mee te gooien, maar met een ander doel.

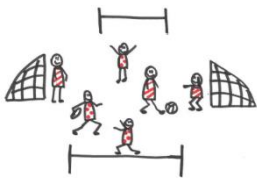
- *De bal* wordt bijvoorbeeld gebruikt om op te zitten. Ze moeten een parcours afleggen al zittend op een bal.
- *Het potlood* gebruik je niet om te tekenen of om te schrijven. Het potlood hebben ze nodig om zo snel mogelijk de ballon van de tegenstanders te doorprikken.

Twee spelen combineren



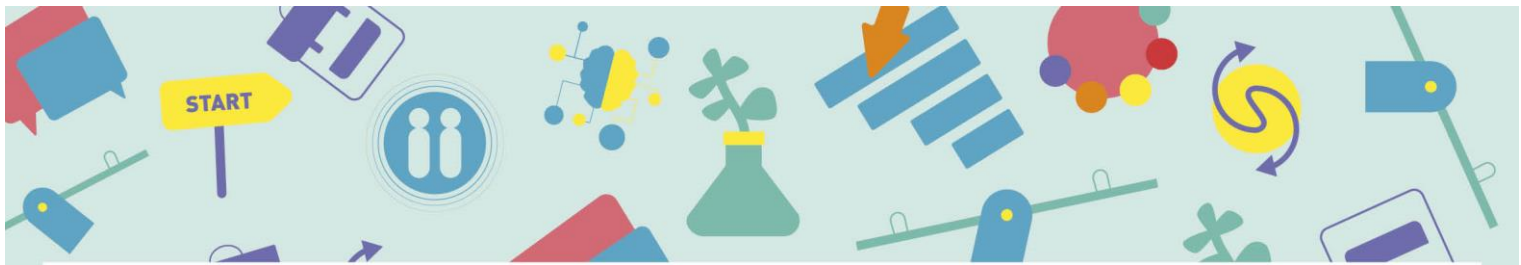
Voeg twee gekende spelen samen

Geblinddoekt tikkertje en *voetbal*. Een iemand is de tikker maar iedereen is geblinddoekt. Als de tikker iemand tikt, wordt hij/zij de tikker. Het tweede spel is voetbal. De deelnemers zijn dus ook in twee ploegen gedeeld. Bij de ploeg waar de deelnemer in zit die op het einde de tikker is, worden twee doelpunten afgetrokken. De ploeg die na deze berekening het meeste punten heeft, wint.


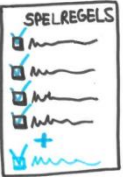
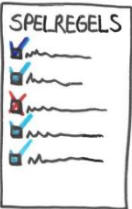



Speel twee spelletjes door mekaar

- *Rugby* en *voetbal*
- *Monopoly* en *baseball*. De honken van baseball zijn de posities waar ze voor het Monopoly-spel iets kunnen kopen. Telkens iemand rond alle honken heeft gelopen, krijgt hij zijn 'start'-geld.



De spelregels

	<p>Speel een gekend spel omgekeerd.</p>	
	<p>Voeg aan een gekend spel een extra spelregel toe.</p>	<p><i>Tikkertje.</i> Als iemand getikt wordt roept hij keihard 'auw'. Telkens de tikker iemand tikt moet hij beginnen lachen.</p>
	<p>Laat een spelregel van een gekend spel weg.</p>	<p><i>Voetbal.</i> Normaal gezien is de regel dat ze de bal niet met de handen mogen aanraken. In deze variant mogen ze dat wel.</p>
	<p>Verander aan een gekend spel een spelregel.</p>	<p><i>Stoelendans.</i> Normaal gezien wordt er een stoel weggenomen als er een deelnemer afvalt. In dit spel komt er telkens een stoel bij. Het is de bedoeling dat ze met heel de groep alle stoelen innemen. Ze mogen dus met hun linkervoet op een stoel staan en met hun rechervoet op een andere stoel. De kinderen/jongeren verliezen als groep als ze niet alle stoelen kunnen innemen.</p>