

Waahid, doi, tre ... start!



Spelen met kinderen
uit andere culturen



Jeugd
Rode Kruis
Vlaanderen

helpt
helpen

Inhoudstabel

Deel 1: De asielprocedure.....	3
1. Voor een goed begrip.....	4
2. Asielprocedure.....	6
Deel 2: Het kind in een opvangcentrum voor asielzoekers.....	9
1. De invloed van cultuur op ontwikkeling.....	10
2. Een andere opvoeding.....	11
3. Ontwikkelingsmodel van een spelend kind.....	15
4. Praktische tips voor de spelbegeleider.....	18
Deel 3: Dansen.....	29
1. Een dans aanleren.....	30
2. Hoe maak je met de begeleiding een dans?.....	30
3. Enkele dansen.....	31
Deel 4: Spelen.....	33
1. Kinderen in groepen verdelen.....	34
2. Balspelen.....	35
3. Tikspelen.....	38
4. Kringspelen.....	40
5. Samenwerkings- en vertrouwensspelen.....	42
6. Andere spelen.....	47
7. Grote spelen.....	48
Deel 5: Knutselen.....	61
1. Verschillende knutselwerkjes.....	62
2. Instrumenten maken.....	66
3. Werken met voedsel.....	70
Deel 6: Nóg meer weten?.....	75
Deel 7: Tot slot.....	79

Beste spelbegeleider

Waahid, doi, tre ... start! Wat zeg je? Je begrijpt ons niet helemaal? Kinderen uit bijvoorbeeld Marokko, Roemenië of Albanie begrijpen dit in ieder geval wel. Eén, twee, drie ... start, en hop, daar gaan ze! Maar wat als jij hen niet begrijpt, en zij jou niet?

Je staat op het punt om kinderen uit een opvangcentrum voor asielzoekers een speelse dag te bezorgen. Fijn! Omdat we je goed willen ondersteunen, hebben we in deze bundel alle informatie verzameld die je nodig hebt om er samen met de kinderen een schitterende tijd van te maken!

Wat vind je in deze bundel?

- We beginnen met wat algemene informatie over de asielprocedure en de verschillende groepen asielzoekers.
 - Daarna geven we je wat meer uitleg over de ontwikkeling van het kind en over de situatie in de opvangcentra. In dit deel vind je ook heel wat praktische informatie voor de voorbereiding en begeleiding van je spelen.
 - In delen 3, 4 en 5 krijg je achtereenvolgens ideeën voor dansactiviteiten, een reeks spelen en knutseltips. Daaruit kan je putten bij je voorbereiding.
 - Tot slot geven we je ook nog enkele interessante informatiebronnen mee.
- Deze bundel is jouw bijbel om te gaan spelen met kinderen in een opvangcentrum.

Nog een aantal praktische dingen:

Doorheen de tekst vind je rode kaders met handige tips en aandachtspunten. Hou deze zeker in je achterhoofd wanneer je aan het spelen slaat met de kinderen in het opvangcentrum!

Achteraan deze bundel vind je de bronnen waarop we onze informatie gebaseerd hebben. Doorheen de tekst vind je hier en daar een verwijzing naar één ervan. Je ziet dan een getal tussen haakjes staan, bijvoorbeeld (1). Dit getal verwijst naar het nummer van de bron in de bronnenlijst.

En nu, aan de slag!

Veel plezier!



Deel 1

De asielprocedure



Dit spreekwoord ken je. Het hangt op grootmoeders schoorsteenmantel of het borrelt in je op wanneer je na een lange reis met vrienden bijkletst. Maar voor veel mensen is dit spreekwoord niet vanzelfsprekend. Je hoeft niet fanatiek uithuizig te zijn om te weten dat het op verschillende plaatsen in de wereld brandt. Als de televisie het venster op de wereld is, dan krijg je een aardig idee van wat er buiten gaande is: oorlogen, conflicten, natuurrampen ... Terwijl jij dit leest, groeit het aantal mensen dat nooit meer de drempel van hun eigen huis zal betreden.

Mensen die hun moederland de rug moeten toekeren, worden vaak 'vluchteling': zij kunnen niet meer terug naar huis terwijl hun kompasnaald geen exacte richting aangeeft en ze nagenoeg niets bij zich hebben. Maar wat is dan een asielzoeker? Of een migrant?

Om mee te zijn met al die begrippen, moet je haast een cursus sociologie bij de hand hebben. Wees gerust, in deze bundel willen we niet over je hoofd heen praten of verzan- den in details. We zetten hierna de belangrijkste termen op een rij en werpen vervol- gens een blik op de asielprocedure.

1.1 Voor een goed begrip

Asielzoeker

Een asielzoeker is iemand die bij de dienst Vreemdelingenzaken (DVZ) asiel (= bescherming) vraagt. Hij krijgt onderdak in een opvangcentrum en verblijft hier geldig zolang zijn asielaanvraag onderzocht wordt.

Erkend vluchteling

Een erkend vluchteling is een asielzoeker die de asielprocedure met een positief resultaat heeft doorlopen. Een vluchteling is iemand die buiten zijn land verblijft en niet kan terugkeren wegens een gegronde angst voor vervolging omwille van ras, religie, nationaliteit, politieke opinie of lidmaatschap van een bepaalde sociale groep. Omdat hij in zijn herkomstland vreesst voor zijn leven of vrijheid, krijgt hij bescherming van België. Hij krijgt een speciale verblijfskaart.

Subsidiair beschermd

Soms krijgt een asielzoeker geen erkenning als vluchteling, maar kan hij ook niet terug naar zijn land van herkomst. Bijvoorbeeld omdat hij dan reëel gevaar loopt op de doodstraf, een onmenselijke behandeling of willekeurig geweld in een gewapend conflict. Dan heeft hij toch recht op subsidiaire bescherming. Dat betekent dat hij tijdelijk in België mag verblijven.

Uitgeprocedeerde asielzoeker

Een uitgeprocedeerde asielzoeker heeft om asiel gevraagd, maar heeft dit niet gekregen omdat uit het onderzoek is gebleken dat hij zijn land niet ontvlucht is wegens een gegronde angst voor vervolging. Een uitgeprocedeerde asielzoeker verblijft niet langer rechtmatig in het land en krijgt een bevel om het grondgebied te verlaten.

Niet-begeleide minderjarige

Sommige jongeren die in België belanden, zijn nog geen 18 en komen aan zonder iemand die verantwoordelijk is voor hen. Zo'n jongeren noemen we niet-begeleide minderjarigen. Van zodra ze worden aangetroffen in België duidt de overheid een voogd aan. De voogd staat deze kinderen/jongeren bij tijdens heel de asielprocedure of tot wanneer ze meerderjarig worden.

Illegaal

De term 'illegaal' verwijst niet naar een persoon (want een persoon kan an sich niet illegaal zijn), maar verwijst naar het al dan niet hebben van geldige verblijfsdocumenten. Iemand die hier niet (meer) over beschikt, wordt dan illegaal genoemd omdat hij niet de nodige legale papieren heeft om zijn verblijf in een bepaald land te verklaren. Dit kan een uitgeprocedeerde asielzoeker zijn, maar evengoed een toerist of een buitenlandse student die langer dan toegelaten in België verblijft. Een betere benaming voor deze groep personen is 'mensen zonder papieren'.

Geregulariseerde vreemdeling

Een geregulariseerde vreemdeling is een vreemdeling die van de dienst Vreemdelingenzaken uitzonderlijk een verblijfsdocument krijgt omdat hij gegronde redenen heeft om niet terug te keren naar zijn thuisland. Voorbeelden: de vader van een Belgisch kind, een asielzoeker die onredelijk lang wacht op zijn asielbeslissing ...

Naturalisatie

Naturalisatie is een manier waarop iemand nadat hij drie jaar (twee jaar voor erkende vluchtelingen) onbeperkt en geldig in België verbleven heeft, de Belgische nationaliteit kan verwerven.

Ontheemde

Een ontheemde is iemand die op de vlucht is, maar die binnen zijn eigen land blijft en dus voor bescherming afhankelijk blijft van zijn eigen staat. Het Internationale Rode Kruis biedt reeds lange tijd steun en hulp aan mensen die binnen hun eigen land op de vlucht zijn voor conflicten, oorlog en terreur. En dit in alle delen van de wereld.

Prima facie

Normaliter moeten vluchtelingen in het land van hun asielaanvraag individueel kunnen aantonen dat ze een gegronde vrees voor vervolging hebben. Bij een grote toestroom van vluchtelingen (als gevolg van conflicten of algemeen geweld, of om aan vervolging te ontsnappen) is het organiseren van een individueel intakegesprek met iedereen die de grens oversteeft niet mogelijk. In dergelijke omstandigheden is dit overigens overbodig, omdat het doorgaans overduidelijk is waarom ze hun toevlucht ergens anders zoeken. Dergelijke groepen vluchtelingen worden dan ook vaak als 'prima facie' vluchtelingen verklaard (letterlijk: op het eerste gezicht).

Staatloze

Een staatloze is een persoon zonder nationaliteit en als dusdanig door geen enkele staat als onderdaan erkend. Ruim 10 miljoen mensen bezitten wereldwijd geen nationaliteit. De Verenigde Naties sloten in 1961 het Verdrag tot Beperking van de Staatloosheid. België ondertekende dit verdrag in 2014. Staatlozen zijn net zoals vluchtelingen enorm kwetsbaar. Een staatloze kan na aanvraag bij het Commissariaat-Generaal voor de Vluchtelingen en de Staatlozen (CGVS; cfr. infra) legaal verblijven in ons land als erkende staatloze, doch beschikt niet over dezelfde rechten als een persoon die wel de Belgische nationaliteit heeft.

1.2 Asielprocedure

Vraagt een vluchteling asiel aan in België? Dan registreert de dienst Vreemdelingenzaken (DVZ) zijn aanvraag en gaat na of België de aanvraag kan en mag behandelen. Als dat zo is, gaat het dossier naar het Commissariaat-Generaal voor de Vluchtelingen en de Staatlozen (CGVS). Dat erkent een asielzoeker al dan niet als vluchteling.

De voorwaarden om het statuut van vluchteling te krijgen, werden bepaald in de Conventie van Genève:

Een vluchteling is iemand die vreest te worden vervolgd omwille van zijn ras, religie, nationaliteit, het behoren tot een sociale groep of zijn politieke opvattingen als hij naar zijn land van herkomst zou terugkeren. Een persoon die zich vluchteling verklaart, mag zich niet bevinden in het land waarvan hij de nationaliteit bezit en kan of wil de bescherming van zijn land van herkomst niet inroepen.

Bij een negatieve beslissing kan de asielzoeker in beroep gaan bij de Raad voor Vreemdelingenbetwistingen (RVV). Die rechtbank bevestigt de beslissing van het CGVS, beveelt een nieuw onderzoek of kent zelf het statuut van vluchteling toe. Als een asielzoeker uitgediept is, kan hij nog in beroep gaan bij de Raad van State. Die buigt zich alleen over een zaak als er procedurefouten gemaakt werden. Sinds juni 2007 is er een strenge filterprocedure die toelaat om te oordelen of een beroep al dan niet mogelijk is. Tijdens dit beroep kan de staat de asielzoeker uitwijzen.

Soms krijgt een asielzoeker geen erkenning als vluchteling, maar kan hij ook niet terug naar zijn land van herkomst. Bijvoorbeeld omdat hij dan reëel gevaar loopt op de doodstraf, een onmenselijke behandeling of willekeurig geweld in een gewapend conflict. Dan heeft hij toch recht op subsidiaire bescherming. Dat betekent dat hij tijdelijk in België mag verblijven.

Wil je meer weten over de asielprocedure?

Dan is de bundel 'Zo woont Mo' zeker en vast iets wat jou zal boeien! Deze brochure vind je hier terug: <http://fedasil.be/nl/publications?tid=36>.

Nog meer informatie vind je terug op www.cgvs.be, www.fedasil.be of www.vreemdelingenrecht.be.



Youth on the run

TIP

Youth on the Run is een actief inleefspel en duurt 24 uur. Als deelnemer kruip je in de huid van een vluchteling: je krijgt een nieuwe identiteit, een nieuwe familie en jullie slaan samen op de vlucht. En dan maar hopen dat je asielaanvraag goedgekeurd wordt ... Tijdens het spel kom je als deelnemer in verschillende situaties terecht waar vluchtelingen in de realiteit ook mee worden geconfronteerd. Verwacht je dus aan een intense en leerrijke ervaring die je niet snel zal vergeten.

Voor meer informatie mail naar jeugdrokekruis@rokekruis.be of neem een kijkje op www.jeugdrokekruis.be.



Deel 2

Het kind in een opvang- centrum voor asielzoekers

In dit deel vertellen we je alles wat je moet weten over de ontwikkeling en de levenssituatie van een kind in een opvangcentrum. We vertrekken vanuit een specifieke visie op de ontwikkeling van een kind en staan stil bij de opvoedingssituatie in een opvangcentrum, de rol die de ouders, begeleiders en de context spelen en de invloed die dit alles heeft op het kind.

Deze theoretische achtergrondinformatie is nuttig omdat je met die kennis bepaalde situaties of reacties van kinderen beter zal kunnen plaatsen. Daardoor kan je er dan ook beter op inspelen. Het zal je zeker en vast helpen bij het voorbereiden van activiteiten met de kinderen.

2.1 De invloed van cultuur op ontwikkeling

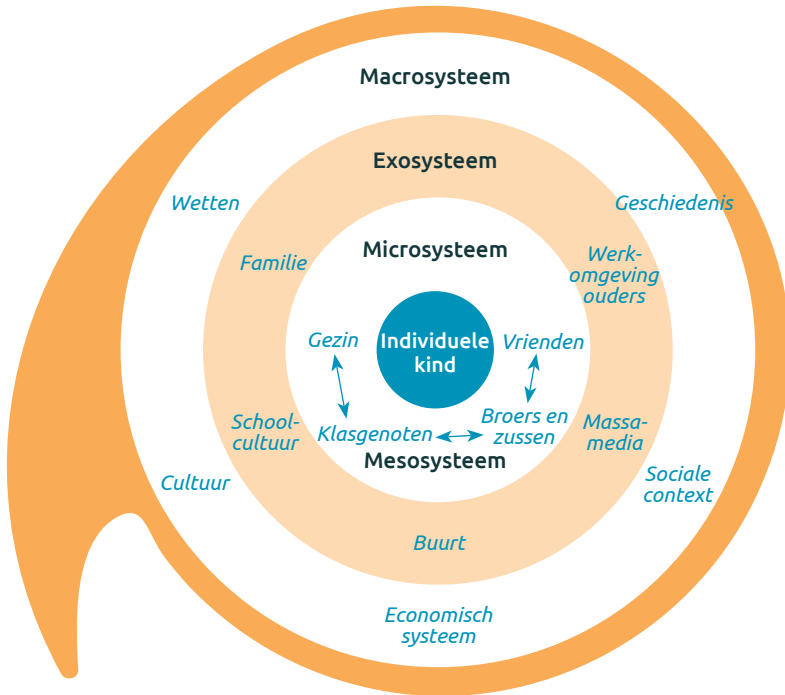
Er bestaan verschillende theoretische modellen die de invloed van de omgeving op de ontwikkeling van kinderen beschrijven. We kiezen hier voor het ecologische model van Bronfenbrenner (1994), omdat dit model een brede kijk geeft op het kind en zijn omgeving. Bronfenbrenner benadrukt dat de omgeving waarin kinderen opgroeien een grote invloed heeft op hun ontwikkeling en hun gedrag.

TIP

De omgeving waarin een kind opgroeit, is van essentieel belang voor zijn ontwikkeling en zijn gedrag.

Het model van Bronfenbrenner geeft de omgeving weer als een gelaagd geheel, waarbij elke laag ingebed is in een bredere context. Dit klinkt misschien wat vreemd, maar het schema hieronder maakt veel duidelijk.

Bronfenbrenner (2) onderscheidt vier lagen: het microsysteem, het mesosysteem, het exosysteem en het macrosysteem. In onderstaand schema zie je hoe ze met elkaar in verband staan.



1. Het **microsysteem**: dit is de directe omgeving van het kind, bijvoorbeeld het gezin.
2. Het **mesosysteem**: naarmate een kind ouder wordt, leeft het in meerdere microsystemen: de school, de vriendenkring, de sportclub ... Deze microsystemen zijn onderling verbonden en vormen samen het mesosysteem.
3. Het **exosysteem**: het exosysteem heeft een indirecte invloed op een kind, meestal via de ouders. Voorbeelden: het werk van de ouders, het sociale netwerk van de ouders, de religieuze gemeenschap, de media ...
4. Het **macrosysteem**: dit zijn de waarden, normen en overtuigingen van de maatschappij. De heersende culturele en religieuze ideologie, de sociale omstandigheden, het economische systeem: deze factoren hebben allen een invloed op de 'lagere' systemen, zoals onderwijs, sociale voorzieningen ... en zo uiteindelijk ook op de ontwikkeling van een kind.

Ieder niveau is belangrijk als je werkt met kinderen in opvangcentra voor asielzoekers. Zij komen uit een heel andere gezinssituatie (micro en meso), de ouders hebben vaak weinig of geen financiële middelen en een beperkt sociaal netwerk in dit land (exo) en ze komen uit een heel andere cultuur waarin andere regels en normen gelden (macro). Al deze omstandigheden samen hebben een sterke invloed op de ontwikkeling van het kind.

Het is met andere woorden moeilijk om 'de' ontwikkeling van 'het' kind in een opvangcentrum te beschrijven. Je moet een kind altijd als een individu in zijn omgeving bekijken. Alleen dan kan je de omgang met dit kind aanpassen aan zijn of haar individuele ontwikkelingsniveau.

TIP

Bekijk ieder kind als individu in zijn omgeving. Stem je omgang met een kind af op het individuele ontwikkelingsniveau van dit kind.

2.2 Een andere opvoeding

De manier waarop ouders hun kinderen opvoeden, wordt dus mee bepaald door de cultuur waarin ze leven. Dit komt vooral door de waarden, normen en gewoonten die binnen een cultuur leven en die via de opvoeding worden doorgegeven. Daarnaast dragen ook de persoonlijke situatie, middelen en het karakter van de ouders bij aan de manier waarop ouders hun kinderen opvoeden. Dit geldt voor alle culturen, ook de onze.

"Thuis moest ik na school altijd het eten maken en mijn broertjes in bad stoppen. Intussen kon mama verder werken. In het centrum wordt het eten klaargemaakt en moet ik dat allemaal niet meer doen."

Mandalina, 11 jaar (6)

De opvoedingssituatie van Mandalina bijvoorbeeld maakt dat zij heel snel zelfstandig moest worden. De context waarin een kind opgroeit, bepaalt dus de rol van een kind in het gezin.

Kinderen die in een opvangcentrum wonen, hebben vaak een heel andere opvoeding doorlopen dan deze die wij gewoon zijn. Omwille van deze verschillen kan je als spelbegeleider soms te maken krijgen met onverwachte of voor jou onbekende reacties, zowel van ouders als van de kinderen zelf.

“Om 9 uur stonden we, zoals afgesproken, verkleed klaar om te starten aan het opvangcentrum. Toen we daar aankwamen, waren er nog maar twee kindjes aanwezig. In de loop van de voormiddag druppelden de kindjes stilaan binnen. Toen ik daarover uitleg vroeg aan een begeleider, vertelde die dat bewoners niet gewend zijn om met afspraken en tijdstippen om te gaan.”

Geert, 20 jaar



Door verschillen in opvoeding en context, kan je te maken krijgen met onverwachte of voor jou onbekende reacties van ouders en/of kinderen.

Hieronder vertellen we iets meer over de specifieke kenmerken van het opvoeden in een opvangcentrum.

2.2.1 Opvoedings situatie in een opvangcentrum

In een opvangcentrum leven verschillende gezinnen uit verschillende culturen bij elkaar. Ze worden er geconfronteerd met veel verschillende opvoedingsstijlen. De infrastructuur van het opvangcentrum is helemaal anders dan de ‘normale’ thuissituatie. Er is weinig privacy en controle en dat heeft een impact op de ouders en de kinderen. Ouders en kinderen van verschillende leeftijden delen een kamer, en noch de ouders, noch de kinderen hebben een eigen ruimte waar ze zich even kunnen terugtrekken. Voor de kinderen is er niet altijd ruimte beschikbaar om te spelen of om rustig huiswerk te maken.

Ouders missen de controle over de dagindeling van hun kinderen die ze in een thuissituatie wel zouden hebben. Ze krijgen regelmatig (goed bedoeld) advies van derden (andere bewoners, begeleiders ...) die hen vertellen hoe ze hun kinderen het best opvoeden.

In veel culturen is het opvoeden van kinderen niet louter en alleen een aangelegenheid van de ouders. Familieleden, vrienden, burens ... dragen allemaal hun steentje bij. Voor sommige ouders kan het verblijf in het opvangcentrum dan ook extra moeilijk zijn, doordat ze in zekere mate deze ondersteuning missen en meer op hun individuele verantwoordelijkheid als ouder aangesproken worden.

Dat alles zorgt ervoor dat het niet zo eenvoudig is om kinderen op te voeden in een opvangcentrum. Als spelbegeleider kan je hiermee rekening houden als je communiceert met de ouders en de kinderen. Vergeet niet dat de communicatie met ouders soms moeizaam kan verlopen. Soms is er weinig interesse of verstaan ze gewoon niet waar je nu eigenlijk mee bezig bent.

“Als we 14 kinderen hebben, zijn er misschien maar 3 ouders die komen kijken naar wat wij met hun kinderen doen. Dat maakt het moeilijk om contact te leggen en om uit te leggen dat ze bijvoorbeeld een handdoek moeten meebrengen bij het volgende spel. Om toch te kunnen communiceren maakten wij flyers en affiches waarop foto's stonden. De kinderen konden die dan aan hun ouders geven of bekijken op het prikbord. We deelden de flyers ook uit tijdens het aanschuiven bij het eten, zodat de ouders je toch ook gezien hebben.”

Joke, 28 jaar



Een opvangcentrum is een complexe setting om kinderen op te voeden. Leer het opvangcentrum en de leefsituatie daar kennen zodat je ermee rekening kan houden in je communicatie met ouders en kinderen.

2.2.2 Straffen en belonen

Vaak stellen ouders in opvangcentra minder duidelijke grenzen aan hun kinderen, uit schuldgevoel voor de situatie waarin ze zijn terecht gekomen. Ze zijn dan heel toegankelijk (6). Het kind wordt verwend en zelden terecht gewezen. Doordat kinderen terechtwijzingen niet gewend zijn, kan je soms opstandige reacties verwachten wanneer je hen als spelbegeleider aanspreekt op ongepast gedrag. Dit kan immers een verwarrende en onveilige situatie zijn voor kinderen: plots krijgen ze regels opgelegd terwijl ze dat niet gewoon zijn.



Niet alle kinderen zijn terechtwijzingen gewend. Je kan dus soms opstandige reacties verwachten wanneer je kinderen aanspreekt op ongepast gedrag. De regels op een leuke manier weergeven en benoemen als 'afspraken' kan helpen.

“In het opvangcentrum werken de begeleiders soms met een beloningssysteem voor de kinderen. Hier konden we als spelbegeleiders dankbaar gebruik van maken wanneer één van de kinderen moeilijk deed.”

Leen, 19 jaar

Daarnaast worden in andere culturen vaak andere manieren van straffen en belonen gehanteerd. In de opvangcentra worden geen manieren van straffen of belonen opgelegd. Wel wordt er met ouders rond dit thema gewerkt en wordt benadrukt dat het eerder loont om gewenst gedrag bij kinderen te belonen, dan om ongewenst gedrag te bestraffen.

Fysieke straffen – die in vele culturen nog vaak voorkomen (6) – worden niet geaccepteerd in het opvangcentrum aangezien dit in België als een vorm van kindermishandeling wordt gezien. Als kinderen gestraft worden door hen bijvoorbeeld apart te zetten of bepaalde dingen te ontzeggen, hebben ouders soms niet het gevoel dat hun kind gestraft is.

Toch probeert men in de opvangcentra dergelijke manier van straffen en belonen te stimuleren. Ook van jou als spelbegeleider wordt dus verwacht dat je het goede gedrag van de kinderen bevestigt en dat je geen fysieke straffen gebruikt. Bovendien moet je de regels die in dit verband gelden in het opvangcentrum steeds respecteren.

TIP

Bevestigen van het goede gedrag van kinderen is een must! Fysieke straffen zijn uitgesloten, ondanks de mening van de ouders van het betrokken kind!

Zorg dat je, onder andere bij het straffen, nooit de geldende regels in het opvangcentrum overtreedt.

In het volgende deel vind je een meer lineair ontwikkelingsmodel, ingedeeld volgens leeftijdscategorieën. We vragen je om met een kritische blik naar dit model te kijken en elk kind in de mate van het mogelijke individueel te benaderen.

2.3 Ontwikkelingsmodel van een spelend kind

Als je wil weten of je spelen wel aangepast zijn voor een bepaalde leeftijdsgroep, kom je al een heel eind wanneer je eens terugdenkt aan wat je zelf graag deed en speelde op die leeftijd.

Het leeftijdsoverzicht hieronder is gebaseerd op een rechtlijnige en eerder Westers georiënteerde visie op de ontwikkeling van een kind. Dit model houdt geen rekening met culturele invloeden en invloeden uit de omgeving van het kind.

Zoals eerder in dit hoofdstuk aangegeven hebben deze factoren echter wel een duidelijke invloed op ontwikkeling. Kinderen in een opvangcentrum zijn vaak niet in een Westerse cultuur opgegroeid waardoor dit model voor hen vaak niet rechtlijnig te gebruiken is. Ook zijn zij niet altijd vertrouwd met een spelcultuur. Desondanks geven we je dit model toch graag mee omdat het – mits een kritische blik – een goede houvast en inspiratie kan bieden om je spelen uit te werken.

Bekijk dit model met een kritische blik! Hou het ecologische model van Bronfenbrenner en de invloed van omgevingsfactoren in je achterhoofd. Pas je spel(vorm) aan je doelpubliek aan.

Leeftijdsgroep: 3 – 5 jaar

Algemene kenmerken	Begeleiding	Spel en spelmateriaal
<ul style="list-style-type: none">• Veel groei en ontwikkeling in deze periode.• Wil de wereld ontdekken.• Vraagt veel aandacht en zorg.• Kan al kleine verantwoordelijkheden dragen (hoofdzakelijk oudste).• Heeft veel fantasie.• Ontwikkelt een eigen 'ik' en focust hier sterk op (egocentrisme).• Heeft een korte aandachtspanne.• Fijne motoriek neemt toe (steeds nauwkeurigere bewegingen).	<ul style="list-style-type: none">• Inkleding is essentieel!• Hou er rekening mee dat elk kind anders is.• Laat kinderen voldoende vrij spelen en ontdekken.• Maak zeer duidelijke afspraken.• Wees duidelijk in je uitleg.• Baken de ruimte af.• 'Samen' spelen is nog niet evident. Vaak is het nog ieder voor zich (ruzie om speelgoed e.d.).• Las voldoende rust- en plaspauzes in.	<ul style="list-style-type: none">• Rollenspel• Poppenkast (let op: bij kinderen in opvangcentra best zonder woorden, maar met expressieve geluiden e.d.)• Verhalen vertellen• Alles is speelgoed voor deze groep. Vooral verkleed- en simulatiemateriaal doet het zeer goed.

Leeftijdsgroep: 6 – 8 jaar

Algemene kenmerken	Begeleiding	Spel en spelmateriaal
<ul style="list-style-type: none">• Er ontstaan vrienden-groepjes, meestal van hetzelfde geslacht. Deze groepjes zijn zeer belangrijk voor het kind. Het wil er dan ook zeker bijhoren.• Een kind van deze leeftijd denkt concreet. Abstract (bijv. strategisch) denken is nog moeilijk.• Leergierig en nieuwsgierig.• Tijdens het spel ontwikkelt het kind sociale vaardigheden.	<ul style="list-style-type: none">• Duidelijk en concreet zijn in regels.• Grenzen duidelijk aangeven.• Afwisseling en variatie bieden.• Voldoende uitdaging bieden.• Denk aan thema en inkleding!	<ul style="list-style-type: none">• Regelspel (spel met bepaalde spelregels en structuur)• Gezelschapsspelen• Samenwerking• Competitief• Vrij spel• Materiaal: puzzels, constructie speelgoed (bijv. Lego), rages van het moment

Leeftijdsgroep: 9 – 12 jaar

Algemene kenmerken	Begeleiding	Spel en spelmateriaal
<ul style="list-style-type: none">• De vriendengroep wordt nóg belangrijker.• Enerzijds wil het kind erbij horen, anderzijds wil het zich meer profileren als individu.• Groeiende ontwikkeling van de eigen identiteit.• Denkt abstracter: kunnen vooruit plannen en strategie bepalen.• Weinig interesse voor het andere geslacht.• Veel enthousiasme en participatie.	<ul style="list-style-type: none">• Inkleding blijft belangrijk.• Daag het kind ook op verstandelijk vlak uit: laat het strategisch nadenken over het spel.• Het spel moet waterdicht zijn: de kinderen zoeken naar manieren om foutjes in je spel uit te buiten.• Een spel tegen de begeleiding is top!• Deze kinderen zijn dé groep voor sport en spel.	<ul style="list-style-type: none">• Regelspel• Strategiespelen• Competitie en samenwerking• Behendigheid• Ploegenspelen• Materiaal: sportmateriaal, 'modern' speelgoed (videogames e.d.)

Leeftijdsgroep: 13 – 14 jaar

Algemene kenmerken	Begeleiding	Spel en spelmateriaal
<ul style="list-style-type: none">• Meer hypothetisch denken: probleem oplossen door een aantal mogelijk oplossingen af te wegen aan de gevolgen.• Sterke uitbouw identiteit.• Experimenteren.• Kan verplichtingen aangaan en zich eraan houden.• Handelt consistent.• Beginnende puberteit: lichamelijke en emotionele veranderingen.• Beginnende aandacht voor het andere geslacht.• Meer aandacht voor uiterlijk en imago.	<ul style="list-style-type: none">• ‘Verkoop’ je spel• Coole spelen slaan het beste aan.• Afspraken blijven zeer belangrijk.• Je kan hen in zekere mate de spelen mee laten kiezen.• Let op voor uitsluiting: zorg dat iedereen betrokken blijft.• Stimuleer het probleemoplossend denken in het spel: geef bijv. opdrachten waarvoor ze goed moeten nadenken.• Vrij spel resulteert hier meestal in ‘rondhangen’. Blijf hen dus actief houden en betrekken.	<ul style="list-style-type: none">• Strategiespelen• Samenwerking• Competitie• Groepsspelen• Ruigere spelen• Materiaal: minder ‘speelgoed’. Houden zich meer bezig met sport, muziek, computer, gsm, internet, e.d.

Leeftijdsgroep: 15 – 16 jaar

Algemene kenmerken	Begeleiding	Spel en spelmateriaal
<ul style="list-style-type: none">• Puberteit!• Sterke aandacht voor het andere geslacht en daarbij horend gedrag (bv. stoer doen bij jongens).• Gevoeliger voor stress• Onzekerheid over zichzelf.• Imago en uiterlijk zeer belangrijk!• Geeft vaak luie of vermoeide indruk.• Zeer specifieke interesses. Dingen daarbuiten zijn snel saai of stom.• Verder experimenteren.• Groeiende zelfstandigheid > leidt sneller tot conflicten.• Groeiend gevoel van verantwoordelijkheid.	<ul style="list-style-type: none">• Geef het gevoel dat het kind mee verantwoordelijk is; geef het eventueel één of meerdere taken.• Laat het kind mee beslissen bij de keuze van de spelen.• Baken verantwoordelijkheid af: jij houdt de controle.• Maak – in overleg – duidelijke afspraken• Let op de neiging tot vals spelen!• Laat pubers niet te snel iets voor heel de groep doen (onzekerheid).• Hou hen betrokken en actief.	<ul style="list-style-type: none">• Strategiespelen• Samenwerking• Competitie• Groepsspelen• Ruigere spelen• Materiaal: sport, muziek, internet, gsm, e.d.

2.4 Praktische tips voor de spelbegeleider

Hieronder vind je een aantal concrete onderwerpen die belangrijk kunnen zijn voor jou als spelbegeleider van een spel in een opvangcentrum. Het is wel belangrijk dat je eerst de context kent waarin je terecht komt (zie hoger), zodat je het geheel beter kan plaatsen.

2.4.1 Kinderen van asielzoekers: aandachtspunten

Kinderen van asielzoekers hebben vaak heel wat meegemaakt vooraleer zij terecht komen in een opvangcentrum. Elk kind heeft een andere voorgeschiedenis en is dus anders. Dat wil ook zeggen dat niet elk kind een traumatische ervaring heeft overgehouden aan het leven als vluchteling. Door de grote verschillen tussen kinderen kan je heel verschillende reacties tegenkomen op bepaalde situaties, naargelang hun karakter en voorgeschiedenis. Hieronder vind je een overzicht van mogelijke reacties op traumatische ervaringen:

A Hechtingsproblemen

Een eerste groep van reacties zijn de 'hechtingsproblemen'. Een traumatische ervaring vertaalt zich in deze gevallen in problemen bij relaties met anderen. Dit komt vooral voor bij jonge kinderen en uit zich bijvoorbeeld in scheidingsangst, 'plakken' aan de ouders of angst voor vreemden. Vooral het laatste aspect kan wel eens moeilijkheden opleveren als spelbegeleider. Benader het kind positief en probeer zijn of haar vertrouwen te winnen. Als je weerstand voelt, dring je dan niet op. Bouw zo stilaan een vertrouwensrelatie op. Betrek eventueel ouders bij het spel. Je kan hen bijvoorbeeld laten meeknutselen, jury laten zijn bij een estafette of een post laten bemannen bij een postenspel.

TIP

Bouw geleidelijk een vertrouwensrelatie met het kind op. Als je weerstand voelt, dring je dan niet op. Ouders betrekken in het spel kan helpen: laat hen bijvoorbeeld mee knutselen of een post bemannen bij een postenspel.

"Na het middageten wilden we buiten alles klaarzetten voor een groot spel. We zouden ons ook verkleden, om dan als clowns het circusspel te begeleiden. De kinderen hadden echter al snel gezien wat we aan het klaarzetten waren, en hingen voortdurend rond ons. Het was flink moeilijk om me stiekem tot clown om te toveren in onze kamer: de kinderen probeerden langs alle kanten binnen te komen of door het venster te piepen."

Rogier, 21 jaar

Kinderen kunnen zich na verloop van tijd ook hechten aan de spelbegeleiders. Daarom is het ook belangrijk om op het einde van een speelweek een leuk afscheidsmoment te organiseren, waarbij je ook het kamphema of de rode draad afrondt. Zo kunnen de kinderen het 'verdwijnen' van de spelbegeleiders beter plaatsen.

B Dromen en fantasie

Traumatische ervaringen komen vaak ook terug in de droom- en fantasiewereld van de kinderen. Bij jonge kinderen (vooral kleuters) toont dit zich vaak in de vorm van nachtmerries of praten in de slaap. Daarnaast wordt de traumatische situatie vaak uitgebeeld tijdens het niet-begeleide spel van het kind.

Oudere kinderen (in het ontwikkelingsmodel van een spelend kind: lagere schoolleeftijd) verwerken trauma's vaak actief in hun fantasiewereld. Daar kunnen ze de gebeurtenissen een positieve draai geven. Op die manier gaan ze om met het gevoel van hulpeloosheid dat ze overhouden aan hun ervaringen. Ze hebben het nog moeilijk om de realiteit onder ogen te zien.

Let er op dat je niet te veel meegaat in deze fantasiewereld. Geef de kinderen geen verkeerde informatie of vertel hen geen dingen die je niet kan waarmaken, bijvoorbeeld "we vinden je mama wel terug".



Ga niet te ver mee in de fantasiewereld van de kinderen. Het gevaar bestaat dat je hen verkeerde of onrealistische informatie geeft, bijvoorbeeld "we vinden je mama wel terug". Dit moet je absoluut vermijden!

C Emotie en psychische moeilijkheden

De ervaringen van kinderen werken uiteraard op hun emoties. Hier zijn veel verschillende uitingen mogelijk:

- Ervaringen buitensluiten
- Hulpeloosheid
- Depressie en gevoel van falen
- Minder spontaan, oppervlakkiger
- Psychosomatische klachten: 'ingebeelde' lichamelijke klachten
- Weinig (zelf)vertrouwen
- Kortetermijndenken/weinig toekomstplannen
- Angst

"We gingen een spel spelen met ballonnen. We moesten een ballon opblazen en er een knoopje in leggen. Daarna bonden we hem aan een touwtje rond onze voet. We moesten dan proberen mekaars ballon kapot te stampen. Plots waren er overal knallen. Ik was heel bang en zette me in een hoekje met mijn handen op mijn oren."

Shqipe, 9 jaar

Als spelbegeleider is het belangrijk je bewust te zijn van deze mogelijke problemen wanneer je een beeld vormt van het betrokken kind. Geef het kind de ruimte om over zijn emoties te praten en toon dat je bereid bent te luisteren. Dat kan wonderen doen. Benauder het kind altijd positief en leg NOOIT de nadruk op het eventuele falen van het kind.



TIP Ruimte geven om te praten over emoties en psychische moeilijkheden en bereidheid om te luisteren naar kinderen kunnen wonderen doen. Combineer dit met een positieve benadering van elk kind. Het falen van het kind benadrukken mag je NOOIT doen!

D Gedrag en houding

Ook op dit niveau kunnen de reacties enorm verschillen. Sommige kinderen worden zeer passief, anderen juist heel agressief. Bij pubers kan een gevoel van tekortkoming zich uiten in zeer materialistisch gedrag. Bovendien bestaat de kans dat zij een heel ander beeld van moraliteit hebben. Bepaald gedrag (bijvoorbeeld stelen of agressie) is in hun ogen toelaatbaar, omdat zij dit jarenlang zo ervaren hebben.

In ieder geval kan agressief gedrag op geen enkele manier. Spreek kinderen aan op hun foute gedrag en straf hen indien nodig op een verantwoorde manier (zie verder). Goede, duidelijke afspraken vooraf kunnen al veel vermijden!



TIP Agressief gedrag kan niet! Spreek de kinderen hierop aan en straf hen indien nodig. Goede afspraken kunnen alvast veel vermijden!

De reacties hierboven zijn slechts mogelijke reacties. Wees ervan bewust dat elk kind verschillend is en dus andere reacties op traumatische ervaringen kan vertonen. De verschillende categorieën komen meestal gecombineerd voor en uiten zich bij elk kind anders. Heb dus aandacht voor elk kind als individu!

"Bij het uitdelen van het vieruurtje ontstonden soms kleine 'relletjes' onder de kinderen. Iedereen leek plots uitgehongerd: ze namen elkaars koek af, of smeekten om meer. We gingen hier heel consequent mee om en gaven iedereen één koek. Doordat we de ganse week zo consequent bleven, verliep alles uiteindelijk goed, maar in het begin was dit toch wel wat verschieten."

Alessandra, 28



TIP Elk kind is anders. Probeer dus aandacht te besteden aan elk kind als individu.

2.4.2 Spel en begeleiding

A Spel

Het concept 'Spel' is moeilijk in één definitie te vatten. Het kent immers een hele waaier aan uitingen en invullingen. Ruwweg kunnen we twee indelingen maken:

- **Vrij spel:** Dit ontstaat spontaan bij kinderen en is volledig afhankelijk van hun fantasie. Dit soort spel is zeer belangrijk voor hun ontwikkeling en moet steeds gestimuleerd worden.
- **Uitgewerkte spelen:** Hier wordt spel voorbereid en vervolgens door begeleiders aangeboden aan de kinderen. Deze vorm van spel komt dus niet of minder uit het kind zelf.

Beide verschijningsvormen van spel zijn zeer belangrijk voor (de ontwikkeling van) het kind. In je rol als spelbegeleider zal je vooral te maken krijgen met de tweede vorm. Toch is het belangrijk om ook vrij spel bij kinderen te respecteren en te stimuleren.

B Spel in andere culturen

Spel en spelen is in alle culturen bekend, maar de invulling is vaak zeer verschillend. De kans bestaat dus dat sommige kinderen in het opvangcentrum niet bekend zijn met bepaalde vormen van spel. Bovendien kan het in sommige extreme situaties zelfs zo zijn dat kinderen weinig of geen ervaring hebben met spel, aangezien zij in de eerste plaats moesten zien te overleven, moesten helpen in het huishouden of moesten werken.



Hou er dus rekening mee dat sommige spelen of spelvormen heel nieuw kunnen zijn voor kinderen in opvangcentra!

TIP

Sommige spelen of spelvormen kunnen voor kinderen in opvangcentra volledig nieuw en onbekend zijn.

“Toen we de eerste morgen wilden starten met een spel, dachten we eenvoudig te beginnen. We vroegen de kinderen welk spel zij kenden. Meteen riepen tien kinderen door elkaar ‘zakdoek leggen’. We besloten om dit spel te spelen. Het gekke was dat we hier zelf helemaal niets voor hoefden te doen de kinderen startten zelf met het spel, duidden zelf iemand aan om rond de kring te lopen en begonnen met het spel. Wij begonnen als spelbegeleiders uit volle borst te zingen, waarop de kinderen heel vreemd keken. Zij kenden het liedje immers niet, en klaptten in hun handen.”

Liesbeth, 19 jaar

C Voorbereiding: tien tips voor een succesvolle spelnamiddag

Hierna vind je een aantal aandachtspunten waarmee je rekening kan houden bij de voorbereiding van je spel.

TIP

Vergeet niet: een goede voorbereiding is het halve werk!

1. **Samenwerking:** werk goed samen met het opvangcentrum! Zij kunnen je tips en concrete informatie geven over het centrum zelf, over de bewoners en de kinderen.
2. **Context:** denk vooraf na over welke activiteiten je graag wil doen. Hou daarbij rekening met de context waarin je terecht komt: kinderen moeten wennen aan de spelbegeleiders, kinderen zijn niet altijd bekend met alle spelen, enzovoort.
3. **Inleven:** verplaats je vooraf eens in de huid van de kinderen. Een rollenspel kan hierbij goed helpen om de soms moeizame communicatie te oefenen.
4. **Aangepast:** zorg dat de spelen en je taalgebruik aangepast zijn aan de leeftijd en de talenkennis van de kinderen. Denk hierbij aan de mogelijke verschillen in ontwikkeling (zie hoger). Begin met eenvoudige, korte spelletjes die makkelijk te tonen zijn.
5. **Structuur:** zorg voor een duidelijke spelstructuur. Begin met kleinere spelletjes en bouw op naar grotere, langere spelen. Bouw ook de moeilijkheidsgraad langzaam op. Je kan kinderen langzamerhand meer inspraak en inbreng geven, maar zorg steeds dat je zelf de touwtjes in handen blijft houden!

6. **Taakverdeling:** maak in je ploeg een duidelijke taakverdeling. Vaak wordt in twee 'teams' gewerkt: een team dat de deelnemers door het spel heen loodst en een team dat zorgt dat alles vlot loopt. Terwijl één spelbegeleider het spel uitlegt, letten de anderen erop of alle kinderen de uitleg goed begrepen hebben. Terwijl enkele spelbegeleiders het spel begeleiden, spelen de andere spelbegeleiders gewoon mee! Zorg er ook voor dat enkele spelbegeleiders het spel stap voor stap voortonen 'in slow motion'.
7. **Inkleding:** bij kinderen is de inkleding van een spel van cruciaal belang! Zorg voor een leuke inkleding in een aantrekkelijk thema. Zo heb je meteen ook een rode draad die de kinderen bij het 'verhaal' houdt. Hou deze rode draad vast en blijf steeds in je rol. Bovendien geven korte toneeltjes tussendoor de andere spelbegeleiders tijd om materiaal klaar te leggen.
8. **Aandacht:** blijf de kinderen boeien om hun aandacht te houden. Je komt immers bij hen 'thuis' spelen. Als ze het spel niet (meer) boeiend vinden, wandelen ze gewoon weg naar hun ouders of hun kamer. Anderzijds kunnen ze ook 'positief' weggelopen, namelijk om te vertellen over een overwinning of om een knutselwerk te tonen. Hou hier dus rekening mee!
9. **Afspraken:** maak steeds goede afspraken, zowel met de andere spelbegeleiders als met de kinderen, maar ook met de ouders! Spreek bijvoorbeeld af wanneer zij kunnen en mogen komen kijken. Dat zorgt voor een vlot verloop van je spel.
10. **Indringer:** hou er rekening mee dat zowel ouders als kinderen jou kunnen zien als een 'indringer' in hun thuisomgeving. Je komt immers bij hen 'thuis' spelen. Bovendien kennen de kinderen elkaar al. Het is dus belangrijk hier respect voor op te brengen.

D Spelregels voor spel

Een spel spelen met kinderen uit andere culturen is niet altijd hetzelfde als spelen met 'gewone' kinderen. Hierboven vond je al enkele tips over hoe je je optimaal kan voorbereiden. In dit deeltje leer je meer over hoe je een spel kan opbouwen en aanpassen aan de bijzondere situatie waarin je terecht komt.

Spelopbouw

Vertrek ook voor de spelopbouw steeds vanuit de kinderen: begin met een spel dat ze kennen en speel dat ook op de manier waarop ze het kennen. Als zij gewoon zijn om een spel anders te spelen dan de manier waarop jij het kent, ga dan niet je eigen regels opleggen.

Je kan later stap voor stap beginnen variëren en de moeilijkheidsgraad verhogen, om ten slotte eenvoudige, voor hen onbekende spelen aan te bieden. Zo help je hen hun – vaak beperkte – spelkennis uit te breiden. Vele van deze spelen kunnen dan 'blijven hangen' in het opvangcentrum, en worden zo door de kinderen aan nieuwkomers doorgegeven.



“Op de eerste dag van onze speelweek wilden we de kinderen letterlijk onderdompelen in een ‘spellenbad’: tientallen korte spelletjes passeerden de revue. De kinderen kenden vele van deze spelletjes al: tikkertje, 1 2 3 piano ... Later in de week wilden we toch eens een groter spel proberen: we kozen ervoor om ‘één tegen allen’ te spelen. Op een grote flap noteerden we alle opdrachten die we dan telkens uitlegden. Zo speelden alle kinderen samen één groot spel, terwijl ze toch elk andere opdrachten uitvoerden. Dat gaf een goed gevoel!”

Maaïke, 22 jaar

Spelen die al populair zijn in het opvangcentrum kan je zelfs laten uitleggen door de deelnemers zelf. Je kunt hen laten tonen hoe zij het spel gewoonlijk spelen.

Gebruik dergelijke populaire spelen uit het opvangcentrum als een zekere vorm van beloning: geef bijvoorbeeld aan dat je samen het populaire spel gaat spelen op het einde van de activiteit als de kinderen goed meedoen.

Spelaanpassing

Wanneer je speelt met kinderen uit andere culturen, zal je een aantal spelen moeten aanpassen. Sommige spelen zullen zelfs zeer moeilijk te spelen zijn, om allerlei redenen. Hieronder een aantal tips:

- Gebruik korte spelen (maximaal 15 minuten). Zo is er voldoende variatie: kinderen die het spel niet begrijpen vallen zo niet een hele namiddag uit de boot. Grote bosspelen bijvoorbeeld blijken door de soms ingewikkelde uitleg zelden te werken.
- Ga er niet van uit dat ze bepaalde vaardigheden bezitten (zie ook hoger). Bijvoorbeeld: ‘teken jezelf in het circus’ is voor sommige kinderen geen evidente opdracht! Ze kennen immers het concept ‘circus’ niet zoals wij dat kennen.
- Gebruik een zeer eenvoudige inkleding. Elk kind kent een piraat of een indiaan, terwijl specifieke personages (bijvoorbeeld Piet Piraat) veel minder bekend kunnen zijn.
- Hou rekening met angsten en eerdere ervaringen van kinderen. Oorlogsspelen kunnen bijvoorbeeld nare ervaringen oproepen bij sommige kinderen en zijn daarom beter te vermijden.

E Communicatie

Tijdens het spel kan de communicatie soms moeizaam verlopen, aangezien je werkt met kinderen uit verschillende landen en culturen.

"Ik woonde nog maar pas in het opvangcentrum. Op een dag werd er omgeroepen dat er een groot spel zou zijn in de tuin. Ik was nieuwsgierig en ging kijken. Er lagen een heleboel voetballen in het midden van de tuin. Ik dacht dat we daarmee mochten spelen, dus nam een bal. Plots zei een spelbegeleider iets tegen mij, en hij wees naar de bal. Die moest ik terug afgeven. Ik begreep er niets van ..."

Abdin jr., 10 jaar

We kiezen ervoor om steeds Nederlands te praten met de kinderen en ouders. Ook op school en in het centrum worden ze immers verplicht Nederlands te praten. Bovendien is het voor jezelf niet altijd evident om alles in het Frans, Engels of een andere taal te vertalen.

TIP

Tijdens het spelen met de kinderen, kiezen we ervoor om steeds het Nederlands te gebruiken.

Hieronder vind je een aantal tips om zonder veel woorden toch je boodschap over te brengen aan alle deelnemers:

Lichaamstaal

Gebruik lichaamstaal en (gemakkelijke) gebarentaal om wat je zegt te ondersteunen. Je mag hier gerust in overdrijven. Toon ook dat je er zelf zin in hebt!

Visueel

Maak gebruik van visuele hulpmiddelen: tekeningen, prenten ...

Verkoop je spel! Kleed het leuk in en toon het eens met een aantal spelbegeleiders, in kleine stappen. Geleidelijk aan ben je de moeilijkheidsgraad verhogen. Als een spelbegeleider de speluitleg geeft, zorg dan dat alle deelnemers hem/haar zien.

Stemgeluid

Gebruik je stemgeluid om je boodschap te ondersteunen. Spreek luid en duidelijk en gebruik genoeg intonatie. Door de manier waarop je iets zegt, kan je al veel meegeven.

Afspraken

Maak afspraken met deelnemers. Zo weten ze bijvoorbeeld bij welk signaal er stilte verwacht wordt. Je kunt hen dit leren door het te tonen met andere spelbegeleiders en het daarna in te oefenen met de kinderen zelf.

"We maakten met de kinderen de afspraak dat wanneer één van de spelbegeleiders een arm recht omhoog in de lucht stak, het onmiddellijk stil moest worden. We oefenden dat met de kinderen: ze mochten eerst erg veel lawaai maken. Wanneer ik mijn arm in de lucht stak, moest het zo snel mogelijk stil zijn. Dit deden we een paar keer opnieuw."

Gert, 20 jaar

2.4.3 Verantwoord straffen

Het is niet altijd makkelijk om goed in te schatten wanneer je een kind mag straffen en op welke manier je dit best doet. Bovendien kom je in een opvangcentrum terecht in een multiculturele situatie waar veel verschillende invullingen aan 'straffen' worden gegeven (zie hoger).

Daarom is het belangrijk dat alle begeleiders en spelbegeleiders handelen vanuit eenzelfde visie. In onze visie benadrukken we het belonen van het kind voor wat het goed doet en het vaststellen van grenzen alvorens te straffen. Deze aanpak geldt uiteraard niet alleen voor kinderen in opvangcentra.



TIP

Straffen is de laatste optie. Vaststellen van grenzen, afspraken maken en het kind belonen voor wat het goed doet, komen op de eerste plaats!

A Belonen

Het goede versterken werkt preventief tegen de aantrekkingskracht van het slechte. Bovendien nodigt het kinderen uit tot herhaling van het gewenste gedrag.

Bij belonen let je op het volgende:

- Beloon het goede gedrag. Leg aan het kind uit of toon wat je goed vindt.
- Kies voor sociale beloningen zoals een schouderklop of een 'goed gedaan' en geef ze meteen, zodat het verband voor het kind duidelijk is.
- Aanleren en afleren ligt dicht bij elkaar. Terwijl je een goed gedrag aanleert, leer je misschien de minder goede tegenhanger meteen af. Werk stap voor stap en ondersteun de afspraken visueel, bijvoorbeeld met tekeningen of pictogrammen. Een materiële beloning zoals een snoepje kan af en toe wel. Zorg er echter voor dat je dat weloverwogen doet en enkel voor bijzondere inspanningen.
- Wees creatief in het overbrengen van afspraken (uitbeelden, inoefenen, pictogrammen ...).

Het is normaal dat een kind zich niet steeds voorbeeldig gedraagt. Jonge kinderen moeten van volwassenen leren wat goed is en wat niet. Beloning en aandacht helpen om dit onderscheid te maken.

B Straffen

Straffen hoort bij het opvoeden van kinderen. Hoezeer je ook de nadruk legt op het belonen van 'goed' gedrag, af en toe zal je moeten ingrijpen. Het is dan belangrijk om dit op een verantwoorde manier te doen want in de context van een opvangcentrum is dit niet evident. Je bent namelijk bij hen thuis. Vaak kun je door taalbarrières ook niet zo goed duiden waarom je iemand precies straft en wat de straf inhoudt. Consistent en transparant straffen is hierdoor vaak moeilijk. Toch is deze consistentie essentieel want een straf dient niet om een kind te pesten, maar is een hulpmiddel om het verantwoordelijkheidsgevoel van het kind aan te spreken en hem te doen inzien dat zijn gedrag ongepast is.

Om dat doel te dienen, moet een verantwoorde straf aan een aantal kenmerken voldoen. Hieronder vind je de tien kenmerken van een verantwoorde straf:

1. Maak vooraf afspraken en stel duidelijk welk gedrag ongewenst is: "wat je gedaan hebt (gedrag benoemen) mag niet omdat (reden)". Zo is de straf voorspelbaar voor de kinderen.
2. Wees consequent en hou je aan deze afspraken.
3. Boos zijn is niet hetzelfde als straffen. Het kan dienen als sociale waarschuwing.
4. Spreek één straf af met je team en pas deze consequent toe voor alle kinderen (iedereen gelijk). Dreig ook niet enkel met deze straf, maar durf ze ook toe te passen.
5. Een straf is geen wraak: straf een kind niet omdat hij het jou moeilijk maakt.
6. De straf moet in verhouding staan tot de ernst van de feiten en tot de leeftijd van het kind.
7. De straf moet onmiddellijk volgen op de feiten, zodat het verband tussen beiden duidelijk is.
8. Koppel een straf steeds aan een aanmoediging van het gewenste gedrag. Positief gedrag belonen werkt!
9. Na de straf begint het kind met een schone lei.
10. Werkt de straf niet? Stop dan en vraag advies, bijvoorbeeld aan de begeleiders van het opvangcentrum.

Fysieke straffen zijn absoluut uitgesloten. Hou er wel rekening mee dat fysieke straffen in sommige andere culturen nog wel tot de normale opvoeding behoren. Ouders zullen dus niet altijd het gevoel hebben dat hun kind gestraft is, wanneer het niet fysiek aangepakt is. Ook bij kinderen kan dit gevoel de kop opsteken. Aangezien sommigen van hen enkel fysieke straffen kennen, voelen zij zich niet gestraft wanneer je hen enkel aanspreekt. Non-verbale communicatie, bijvoorbeeld een boze blik en houding, speelt hier dan een zeer grote rol. Ook een time-out (tijdelijk niet mogen meespelen) kan helpen om je woorden kracht bij te zetten. Het is belangrijk om ondanks deze eventuele moeilijkheden toch vast te houden aan onze visie en dit ook duidelijk te maken aan de ouders.

TIP

Tien kenmerken van verantwoord straffen:



- Afspraken vooraf
- Consequent
- Boos zijn ≠ straf
- Iedereen gelijk
- Straf ≠ wraak
- In verhouding
- Onmiddellijk
- Positief
- Schone lei
- Advies





Deel 3 Dansen

Dans is een ideaal middel om met elkaar in contact te komen op een creatieve, universele en actieve manier. In dit deel gaan we wat dieper in op de manier waarop we dans kunnen aanbrengen bij de deelnemers, maar ook hoe je zelf een dans in elkaar kan steken.



3.1 Een dans aanleren

Het aanleren van een dans gebeurt in verschillende stappen.

- Laat eerst de muziek even horen, zo worden de kinderen gewoon aan de melodie. Je zal zien dat sommige kinderen op deze manier meteen ook zin krijgen om te bewegen en dit ook spontaan zullen doen.
- Doe de dans een keertje voor, dan weten de kinderen waar ze naar toe werken. Dit werkt motiverend en op deze manier kunnen de deelnemers duidelijk zien wat er van hen wordt verwacht. Perspectief en duidelijkheid zijn belangrijk in je opbouw.
- Begin zonder muziek. Maak gebruik van een duidelijke structuur, zodat de deelnemers na enige tijd kunnen terugvallen op een patroon.
- Doe een danspas voor en laat de kinderen het nadoen.
- Check of iedereen mee is, anders gaan er bij de moeilijke overgangen steeds uitvallers zijn. Dit werkt demotiverend, grijp dus op tijd in!
- Plaats een aantal extra begeleiders die de dans even goed kennen als jij tussen de deelnemersgroep. Op deze manier hebben alle kinderen een even goed zicht op de bewegingen. Als het met een bepaald kind niet zo goed lukt, kan één van deze begeleiders bijvoorbeeld hieraan wat meer aandacht besteden en het kind eventueel fysiek helpen om te tonen welke de juiste bewegingen zijn. Wanneer de begeleider het gepaste lichaamsdeel van het kind in beweging brengt,ervaart het kind zeer duidelijk wat van hem verwacht wordt. Wees voorzichtig met dit fysiek contact, want dit kan bedreigend overkomen!
- Oefen pas na pas, zonder muziek.
- Werk langzaam, het tempo kan je later, als iedereen de pasjes beheerst, nog al-tijd opdrijven.
- Herhaal regelmatig de passen die je al inoefende.
- Als iedereen mee is met één onderdeel, kan je dat onderdeel op muziek proberen.
- Tel zeker luidop en geef instructies tijdens het uitproberen van de dans op muziek. Neem zelf steeds actief deel zodat de deelnemers een duidelijk referentiepunt hebben.
- Zet de verschillende danspassen op papier en teken de volgorde op grote flap-pen. Die kan je ophangen in het lokaal waarin je samen met de deelnemers danst. Jij kan dit als geheugensteuntje gebruiken.

3.2 Hoe maak je met de begeleiding een dans?

Doel

Met bestaande pasjes een hele nieuwe dans maken is een uitdaging. Dans wordt zo een hedendaags en een heel actief gebeuren.

Bovendien is dans een ideaal middel om te integreren in een themanamiddag omdat je er alle kanten mee uit kan.

Ritme

Belangrijk is dat je vooraf het muziekstuk ontleedt, zodat je vertrouwd bent met de verschillende onderdelen.

Probeer strofen en refrein te scheiden en bepaalde opvallende delen eruit te halen. Maak hiervan een 'partituur', die je als geheugensteuntje kan gebruiken.

Thema

Laat de begeleiders zelf zoeken naar een thema in het lied. Bijvoorbeeld een cowboydans, een lied dat carnaval in Rio uitbeeldt ... Als het thema bepaald is, kan je de begeleiders zelf bewegingen laten uitproberen die bij het thema horen. Je kan dan uit deze bewegingen putten om de dans uit te bouwen. Hou de bewegingen eenvoudig en probeer niet te veel verschillende bewegingen te gebruiken.

Opbouw

Belangrijk is te beginnen met het eenvoudigste onderdeel. Zo bereik je sneller resultaat, wat motiverend werkt. Je kan allerlei bestaande pasjes integreren en ze achter elkaar zetten in een nieuwe volgorde. Een steeds terugkerende, eenvoudige figuur kan dienen om moeilijke delen aan elkaar te plakken.



Een gouden regel bij het in elkaar steken van een eigen dans: hou het eenvoudig, zodanig dat je zelf het bos door de bomen blijft zien!

3.3 Enkele dansen

Inleidende ontremming

Iedereen loopt vrij rond in de zaal, terwijl de muziek speelt. Op elk stukje van de muziek wordt een eenvoudige beweging gedaan, zoals klappen in de handen, springen ... zodat iedereen de muziek gewoon wordt. Een perfecte ijsbreker!

Schoenendans

Dit is een opwarmertje om nadien met het echte werk te beginnen. Als begeleider sta je met twee schoenen in de handen voor de kinderen. De schoenen zijn de voeten van de kinderen, dus doen ze wat de schoenen doen. Jij kan na korte tijd vervangen worden door een kind.

Bestaande dansen

Enkele bestaande dansen blijven populair: de kabouterdans, 500 miles, de vogeltjesdans, de zevensprong ... Andere dansen ontstaan dan weer op een muziekhit van het moment. Als je zelf de pasjes niet vanbuiten kent, is www.youtube.com de perfecte site om kampdansfilmpjes op te zoeken.



Deel 4 Spelen

In een opvangcentrum heb je vaak kinderen van verschillende leeftijden met verschillende interesses. In dit hoofdstuk vind je binnen- en buitenspelletjes voor iedereen.

Urenlang speelplezier gegarandeerd!

TIP

Wil je meer weten over hoe een groep te begeleiden of een spel in te kleden voor een bepaalde doelgroep? Dan is onze animatoropleiding zeker en vast iets voor jou!

Voor meer informatie, neem een kijkje op www.jeugdrokekruis.be > opleidingen.



ANIMATOROPLEIDING

4.1 Kinderen in groepen verdelen

Kinderen kiezen graag met wie ze een ploegje vormen. Als spelbegeleider kan je de kinderen ook zelf indelen. Dit stimuleert het samenwerken en voorkomt dat er kindjes overblijven. Om dit op een originele manier te doen, vind je hieronder enkele voorbeelden. De woorden in het vet geven aan welk materiaal je nodig hebt.

- Elke speler stopt zijn neus door een gaatje in **een groot karton of laken**. De spelleiding aan de andere kant van het laken geeft de neuzen een kleurtje met bijvoorbeeld **vingerverf**. Elk kleurtje vormt een ploeg.
- Geef alle spelers een diernaam, laat hen rondlopen en het dier imiteren. De spelers vormen met hun soortgenoten een ploegje.
- In een **doosje** zitten alle namen van de spelers. Vorm ploegjes door namen uit het doosje te halen.
- Alle spelers lopen door elkaar. Als de spelleiding 2 keer **fluit** gaan de spelers per 2 staan. Nadien laat je ze opnieuw door elkaar rondlopen. Als de spelleiding 3 keer fluit gaan ze per 3 staan. Nadien per 4 ... tot je de groeps grootte hebt die je wenst.
- Deel **papiertjes** uit waarop liedjes staan. Laat de spelers door elkaar lopen en het liedje van hun papiertje zingen, alle spelers die hetzelfde liedje zingen, horen bij elkaar.
- Je maakt vooraf zoveel **puzzels** als je groepjes nodig hebt. Iedere speler krijgt een puzzelstuk. De spelers die samen een puzzel vormen, horen samen in de ploeg.
- Gebruik twee soorten kaarten uit een **kaartspeel** als je twee ploegjes wil. Gebruik er 3 voor 3 ploegen en 4 voor 4 ploegen. Laat alle spelers een kaart kiezen. Ploegjes worden gevormd door de harten, klaveren, schoppen en koeken.
- In een doos bewaar je **kroonkurken** van verschillende merken. Laat de spelers er een kroonkurkje uittrekken. Alle groepjes worden gevormd door spelers met dezelfde kroonkurken.
- Zet buiten evenveel spelers als je groepjes wil. De andere spelers laat je binnen in een **slaapzak** kruipen. De spelers buiten mogen binnen de slaapzakken kiezen die ze bij hun ploegje willen. Extra spannend als de spelers niet in de eigen slaapzak kruipen.
- ...

4.2 Balspelen

Vos en eekhoorn

Materiaal

Twee even grote ballen (vossen) en een kleinere (eekhoorn).

Spelverloop

Alle spelers gaan in een kring staan. Het is de bedoeling dat de vossen de eekhoorn vangen. De vossen worden doorgegeven door de spelers en mogen van richting veranderen. Alleen met de eekhoornbal mag worden gegooid. Iedere speler die een bal doorgeeft, roept 'vos' of 'eekhoorn', afhankelijk van welke bal het is. Wanneer de kring erg groot is, kunnen meerdere vos- en eekhoornballen in het spel worden gebracht om de verwarring nog meer op te voeren. Het minimum aantal spelers is 12.

Raak de bal

Materiaal

Een bal, tennisballen.

Spelverloop

Verdeel de spelers in twee groepen, elk aan een kant van het grasveld achter een lijn. Leg een lichte, plastic voetbal in het midden en geef elke speler een tennisbal. Bij het beginsein gooien de spelers van beide groepen hun tennisbal tegen de voetbal, met de bedoeling de voetbal over de streep van de tegenpartij te laten rollen. Natuurlijk kunnen de spelers de ballen van de tegenpartij die in hun omgeving terechtkomen, oprapen en gebruiken. Hierbij mogen ze niet over de lijn gaan. Het spel is uit wanneer de bal over een van beide strepen is gerold, of wanneer er geen tennisballen meer bereikbaar zijn.

Kringbal

Materiaal

Een bal.

Spelverloop

Alle kinderen staan in een kring met een speler in het midden. De spelers uit de kring gooien een tennis- of basketbal naar elkaar. Ze kunnen de bal naar links en rechts gooien, maar ook naar de overkant. De speler in het midden probeert de bal te vangen. Lukt dat, dan komt het kind dat gooide in het midden te staan. Wie de bal laat vallen, moet hem zelf oprapen. Heeft de speler in het midden hem eerder, dan mag hij de plaats innemen van diegene die de bal liet vallen. Die andere speler gaat dan naar het midden.

Chinese voetbal

Materiaal

Een bal.

Spelverloop

Alle spelers staan in een kring met gespreide benen. De bal wordt in de kring rondgespeeld met ineengevouwen handen. Het is de bedoeling om de bal door de benen van een andere speler te krijgen. Deze moet zich dan omdraaien en achterstevoren meespelen totdat hij zelf bij iemand scoort. Krijgt dezelfde speler tweemaal een bal door de benen zonder zelf gescoord te hebben, dan wordt hij verwijderd uit de kring. Hoe kleiner de kring, hoe moeilijker het spel. Bij kleine kinderen kan je het spel zo spelen dat ze de bal mogen vastnemen en rollen i.p.v. weg te slaan.

Ballenregen

Materiaal

Ballen, planken of banken.

Spelverloop

Met banken of planken wordt een vak gemaakt. In dat vak worden evenveel ballen gelegd als er spelers zijn. Daarna wordt de groep verdeeld: een aantal spelers gaat in het vak staan, de anderen staan rond het vak. Op een fluitsignaal beginnen de spelers in het vak alle ballen weg te gooien. De groep buiten het vak mag ze er terug ingooien. De bedoeling is dat het vak leeg is bij het tweede fluitsignaal. Daarna mogen er andere spelers in het vak.

Het springbeest

Materiaal

Een bal.

Spelverloop

Dit is een spel voor kleinere kinderen. Zet alle spelers in een kring en één speler in het midden. De kring spelers rollen een bal naar elkaar en proberen daarbij de speler in het midden (= het springbeest) te raken. Het springbeest mag de rollende bal enkel ontwijken door weg te springen. Wie het springbeest kan raken, neemt zijn plaats in.

Flippermens

Materiaal

Een bal.

Spelverloop

Alle spelers (op één na) gaan in een kring staan met de gezichten naar buiten gekeerd en de benen gespreid. Voorovergebogen met de armen tussen de benen speelt iedereen voor flipper. De flippers slaan met hun handen de bal naar de middenspeler, die de bal probeert te ontwijken. De middenspeler mag de bal niet aanraken. De flipper die raak schiet, ruilt zijn plaats met de middenspeler.

Siamees voetbal

Materiaal

Repen stevige stof, één of meer ballen.

Spelverloop

Bij dit spel gelden dezelfde regels als bij gewoon voetbal, maar bij de spelers wordt paargewijs het linkerbeen aan het rechterbeen van de andere speler gebonden. Er kan ook worden gespeeld met drie teams en drie doelen, meer ballen ... In plaats van de spelers aan elkaar te binden, kan je ze ook samen houden door een fietsband rond hun middel te bevestigen.

Tik tak BOEM!

Materiaal

Een bal.

Spelverloop

Iedereen staat in een kring met de gezichten naar elkaar. Eén iemand zit in het midden van de kring en zegt steeds "tik tak tik tak". Terwijl de persoon in het midden dit even blijft zeggen, geven de andere spelers een bal door. Wanneer de persoon in het midden plots "BOEM" zegt moet diegene die op dat moment de bal vast heeft gaan zitten. Het spel wordt hernomen maar de burens van de zittende speler zullen nu over zijn benen moeten springen om de bal aan de volgende te kunnen afgeven.

Variant

Tijdens het spelen kun je ook extra ballen in het spel brengen om alles nog spannender te maken. Op een warme dag kan de bal ook vervangen worden door een waterballon. Pret verzekerd!



4.3 Tikspelen

Vaargeul

Materiaal

Blinddoeken, 2x10 meter touw, 4 paaltjes.

Spelverloop

Maak met behulp van de paaltjes en stukken touw een gang van ca. 1,50 meter breed. Een speler wordt geblinddoekt en in de gang geplaatst. De overige spelers proberen ongetikt door de gang heen te lopen. Wie getikt wordt, ruilt van plaats met de tikker.

Ojoel

Materiaal

Lijnen of krijt.

Spelverloop

Baken een langwerpige speelveld af en leg hierop een aantal lijnen. De drie spelers die de tikkers zijn, mogen alleen maar op de lijnen lopen. De overige spelers moeten proberen van A naar B te lopen zonder getikt te worden. De tikkers moeten steeds met één voet op de lijn blijven staan.

Drie is te veel

Materiaal

Een omgeving met veel hoogteverschillen.

Spelverloop

Eén speler is tikker en mag iedereen tikken die op de begane grond staat. Wie hoger staat, is veilig. Een speler die wordt getikt bevriest, een ander kan hem vrijmaken door hem over het hoofd te aaien. Wanneer er twee spelers op een verhoging staan en een derde komt erbij, dan moet diegene die er eerst stond weg.

Katten en muizen

Materiaal

Geen.

Spelverloop

Alle spelers staan met de armen gespreid en vormen samen een rooster, zodat er verschillende gangen ontstaan. De kat loopt achter de muis, maar mag slechts door de gangen lopen die door de spelers worden gevormd. Op een fluitsignaal draait iedereen 90 graden om zijn as en de gangen veranderen van richting. Als de kat de muis tikt, worden de rollen omgedraaid.

Tikkertje atoom

Materiaal

Geen.

Spelverloop

Je moet proberen om de andere spelers te omsluiten met een ploeg van drie, vier of vijf personen. Er starten twee ploegen van drie personen, de rest van de groep verspreidt zich over het veld. De twee ploegen proberen de andere spelers te omsluiten. Als dat gelukt is, wordt de gevangen speler lid van het groepje. Een groepje splitst vanaf zes personen. Groepjes die elkaar tegenkomen, mogen leden uitwisselen zodat er sneller gesplitst kan worden.

Katje gebrek

Materiaal

Geen.

Spelverloop

We spelen gewoon tikkertje, met dat verschil dat de persoon die getikt is, de plaats waar hij getikt is moet vasthouden, tot hij iemand anders getikt heeft. Ooit al eens iemand getikt op z'n voetzool? Knap lastig om vast te houden!

De belleman

Materiaal

Een bel, blinddoeken.

Spelverloop

Alle spelers zijn geblinddoekt, behalve één. Deze ene heeft een belletje, dat hij voortdurend laat rinkelen. De geblinddoekte spelers moeten trachten de belleman te tikken. Wie hem tikt, mag zijn plaats innemen.

4.4 Kringspelen

Wie is de baas?

Materiaal

Geen.

Spelverloop

Een speler verlaat de kamer. De anderen gaan in een kring staan en kiezen een leider: de baas. Die baas zorgt ervoor dat alle kinderen dezelfde beweging maken door het voorbeeld te geven (bijvoorbeeld handen klappen, springen, over de neus wrijven ...). De spelers moeten dus goed op hem letten, maar mogen niet de hele tijd naar hem staren. De speler die terug wordt binnengeroepen, moet ontdekken wie de baas is. Wijst hij de juiste persoon aan, dan verlaat deze de kamer en wordt het spel opnieuw gespeeld.

Ratelslang

Materiaal

2 blinddoeken, 2 blikjes en 2 potloden.

Spelverloop

Alle spelers gaan hand in hand in een kring staan en vormen zo de slangenkuil. Twee spelers zijn geblinddoekt en hebben elk een blikje en een potlood om mee te kunnen 'ratelen'. Deze twee spelers staan in de 'kuil'. De ene speler is de cowboy die de andere speler (ratelslang) moet tikken. Om van elkaar te weten te komen waar de tegenstrever is, kan elk met zijn blik ratelen. Wanneer de cowboy met zijn blik ratelt, moet de slang antwoorden. De ratelslang mag natuurlijk ratelen op eigen initiatief. De kringspelers kunnen de cowboy aanmoedigen en de vorm van de kring veranderen om het moeilijker te maken. Als de ratelslang getikt is, worden er twee andere kinderen aangeduid.

Variant op ratelslang: twee spelers staan geblinddoekt in de kring. Elk heeft een hoepel. Ze proberen de hoepel over elkaars hoofd te trekken en zo elkaar te vangen.

Spinnenweb

Materiaal

Een bol wol.

Spelverloop

Iedereen zit in een kring en zegt zijn naam. Daarna begint het spel. Eén persoon krijgt de bol wol. Hij houdt het uiteinde van de bol vast, noemt de naam van iemand anders in de kring en gooit de bol daarheen, terwijl hij het draad vast blijft houden. De tweede persoon vangt de bol, noemt de naam van iemand anders in de kring, en gooit de bol daarheen terwijl hij het draad vast blijft houden. Zo ontstaat er in het midden van de kring langzaam een spinnenweb.

Variant

In plaats van namen leren, kan het spel ook gebruikt worden om dingen van elkaar te weten te komen (simpele vragen zoals bijv.: wat is je lievelingsgerecht/wat eet je graag?). Wie de bol heeft, mag bijvoorbeeld een vraag stellen. Wie de bol vangt, kan daar dan antwoord op geven.

Weg is mijn staart

Materiaal

Korte touwtjes.

Spelverloop

De kinderen gaan in een kring staan met een kort touwtje achteraan in hun broek gestoken. Een kind zonder touwtje gaat buiten de kring staan. Deze speler stapt rond de kring en trekt onverwacht een touwtje weg bij een ander kind. Net zoals bij 'zakdoek leggen' probeert dit kind de eerste speler te tikken vooraleer deze de kring rondgelopen is en op de lege plaats is gaan staan. De achtervolger mag nu rondstappen en een touwtje weg trekken.

Knipogen

Materiaal

Stoelen voor de helft van de deelnemers.

Spelverloop

Er wordt gespeeld met een groep met een oneven aantal deelnemers. De helft van de spelers zit op stoelen in de kring, één stoel blijft leeg. Achter elke stoel staat een medespeler met de handen op de rug. De speler achter de lege stoel knipoogt naar een zittende speler. Deze probeert op te springen en op de lege stoel te gaan zitten. Wanneer de speler achter de bezette stoel zijn partner tijdig het weglopen verhindert door hem te tikken, moet deze bij hem blijven. De spelers die zitten en staan wisselen elkaar dan af.

Tussen twee vuren

Materiaal

Een das (of wimpel of iets dergelijks).

Spelverloop

Alle spelers staan in een kring. Iemand loopt rond met een das en stopt ergens tussen 2 personen. Deze 2 personen lopen nu zo snel mogelijk rond de kring, en proberen de das te pakken. Hij die het eerst rond is, mag de volgende slachtoffers kiezen.

Variatie: Als de 2 personen elkaar kruisen, moeten ze een opdracht doen, bijvoorbeeld handen schudden.

4.5 Samenwerkings- en vertrouwensspelen

De spelen die hieronder vermeld worden, zijn niet altijd even eenvoudig om uit te leggen. Door het spelen van deze spelen krijgen kinderen vertrouwen in andere mensen, wat gezien hun verleden niet onbelangrijk is. Ook de andere activiteiten kunnen baat hebben bij het vertrouwen van de kinderen. Ze leren samenwerken en hun angsten een beetje opzijzetten.

Wij raden aan om deze spelen niet bij het eerste contact met de kinderen te spelen. Het vertrouwen in de begeleiding is van het grootste belang, temeer omdat deze ervoor moet zorgen dat er een bepaalde veiligheid wordt geboden. Het spreekt voor zich dat het merendeel van deze spelen niet zonder aanpassing kunnen worden gespeeld met jonge kinderen.



Help een medemens

Materiaal

Bekertjes.

Spelverloop

In dit spel sta je voortdurend voor de keuze of je een ander wel of niet zult helpen. Wanneer je niet helpt, is het spel snel afgelopen, help je wel, dan ben je misschien een held. Alle spelers lopen rond met een voorwerp op hun hoofd (bijvoorbeeld een beker), zonder het met hun handen vast te houden. Als het voorwerp van het hoofd valt, moet die speler bevriezen. Spelers met het voorwerp nog op het hoofd kunnen de bevroren spelers bevrijden door het gevallen voorwerp te pakken en terug op het hoofd te leggen, zonder het eigen voorwerp te verliezen. Het voortbewegen kan gevarieerd worden: kruipend, achteruitlopend ...

Ballonnenspel

Materiaal

Ballonnen, waterpistooltjes en emmers water.

Spelverloop

In groepjes van twee of meer spelers wordt geprobeerd een ballon spuitend in de lucht te houden, terwijl de groepjes lopen en hindernissen nemen.

Zorg bij de waterpistooltjes ook voor grote emmers water, zodat de pistooltjes tijdens het hindernislopen snel kunnen worden gevuld.

Eilandenspel

Materiaal

Stukken touw.

Spelverloop

Een soort omgekeerde stoelendans. Je legt met de stukken touw cirkels van verschillende groottes op het speelveld. Dit zijn de eilanden. De deelnemers zijn de badgasten en zwemmen tussen de eilanden in zee. De spelleider is de strandwacht. Deze signaleert een haai en de badgasten zoeken hun toevlucht op de eilanden. Bij het signaal 'veilig' begeven zij zich weer in het water tot de volgende haai waargenomen wordt. Intussen wordt het echter vloed en worden de eilanden kleiner of verdwijnen zelfs. De strandwacht doet dit door de cirkels kleiner te maken of weg te nemen. Het doel is dat de badgasten met elkaars hulp op de eilanden blijven staan.

Chinese muur

Materiaal

Een touw.

Spelverloop

Het touw wordt op een bepaalde hoogte (kan tot schouderhoogte) vastgehouden door twee begeleiders. Kinderen staan allemaal aan een kant van het touw. Ze moeten trachten allemaal aan de andere kant van het touw te geraken. Ze mogen het touw niet aanraken, er niet onderdoor lopen en er niet langs gaan. Met andere woorden: ze moeten elkaar helpen om over het touw te geraken.

Doorgeven

Materiaal

Geen.

Spelverloop

Iedereen staat van klein naar groot in een rij achter elkaar. Het is de bedoeling dat iedereen van voor naar achter wordt doorgegeven boven de hoofden. Enkele aandachtspunten: de 'doorgevers' houden hun armen altijd gestrekt en gaan nooit uit de rij. Ze zorgen ervoor dat ze niet stoppen met doorgeven en blijven dicht bij elkaar staan. De 'doorgevende' houdt zich zo stijf als een plank.

Kringzit

Materiaal

Geen.

Spelverloop

Iedereen staat in een kring dicht bij elkaar. Op een teken van de spelbegeleider gaan ze allemaal tegelijk zitten, zodat ze op de schoot van hun 'achterbuurman' zitten. Enkele aandachtspunten: als iemand valt of uit de kring stapt, moet iedereen naar buiten stappen of vallen. Je binnenste voet staat met zijn punt tegen de hiel van de vorige speler.

Schip

Materiaal

Stoelen (aantal: zo veel als de helft van het aantal deelnemer + 1).

Spelverloop

De hele groep vertrekt vanaf een punt en probeert met behulp van de stoelen aan de overkant van het speelveld te geraken. Niemand mag onderweg de grond raken.

De plank

Materiaal

Geen.

Spelverloop

Een kind staat in het midden van een kring met 6 kinderen. Het houdt zich zo stijf als een plank en doet de ogen dicht (of wordt geblinddoekt). Dan wordt het kind (zachtjes!) van de ene persoon naar de andere geduwd. De voeten van de 'plank' mogen niet van hun plaats komen.

Rollend tapijt

Materiaal

Geen.

Spelverloop

Iedereen ligt op de grond naast elkaar. Iemand ligt in het begin van de rij op de achterwerken van de andere spelers. Als iedereen tegelijk begint te rollen in één richting, wordt de persoon die bovenop ligt, vooruit gerold.

(Blinde) slang op wandel

Materiaal

Een touw, blinddoeken.

Spelverloop

Iedereen krijgt een blinddoek om en houdt het touw vast in zijn rechterhand. Dan wordt er onder begeleiding een bepaald parcours afgelegd. Dit kan ook zonder blinddoek en touw. De eerste legt gewoon een parcours af en de rest volgt. Je kan dit ook combineren met verschillende manieren van voortbewegen (springen, kruipen, grote stappen ...).

Spiegelen

Materiaal

Geen.

Spelverloop

De spelers stellen zich per twee op tegenover elkaar. Eén van beiden begint langzaam te bewegen, de andere gaat als een spiegelbeeld de bewegingen nadoen. Tips voor de aangever: vraag de kinderen om in het begin langzaam en geleidelijk te bewegen, zodat de tegenspeler het spiegelbeeld kan leren volgen. Tracht eens naar de grond toe te bewegen. Ga ook eens heel dicht bij elkaar of net heel ver van elkaar staan.

Schaduw

Materiaal

Geen.

Spelverloop

Zet de kinderen per twee achter elkaar. Het eerste kind begint te bewegen (springen, lopen, kruipen ...). Het tweede kind speelt schaduw van het eerste en tracht de bewegingen precies na te doen. Verschillende begeleidende muziekjes maken het spel prettiger, en geven aanleiding tot andere manieren van (voort)bewegen (bijvoorbeeld themamuziek van 'the pink panther').

Parachutespel

Materiaal

Een parachute, bal.

Spelverloop

Iedereen verspreidt zich rond de parachute en houdt hem met twee handen vast. Er zijn verschillende spelen mogelijk.

- De zee wordt nagebootst. Iedereen beweegt zijn handen in een constante beweging lichtjes van boven naar beneden en terug. Er kan ook een storm opsteken door de handen veel vlugger te bewegen of met de armen te zwaaien. Je kan iemand (of een paar spelers) in het midden laten liggen, varieer de kracht waarmee je schudt (variëren van storm naar kalme zee). Dit is zeer rustgevend.
- Er wordt een bal in het midden van de parachute gelegd. Door gezamenlijk door de knieën te gaan en op een teken samen op te staan terwijl je je armen boven je hoofd strekt, kan de bal worden opgegooid en terug opgevangen.
- Iedereen krijgt een nummer. Als je nummer wordt uitgesproken door de spelleider, verdwijnt je onder de parachute en neem je de plaats in van een andere speler met hetzelfde nummer. De andere nummers houden de parachute vast en bootsen de zee na (zoals hierboven beschreven).
- Als je allemaal de parachute tegelijkertijd boven je hoofd steekt en op een teken allemaal tegelijk gaat zitten op de parachute (die je uiteraard vasthoudt!), heb je een tent.



4.6 Andere spelen

Eén, twee, drie, piano

Materiaal

Krijt.

Spelverloop

Trek een krijtlijn op een bepaalde afstand van de muur. De kinderen plaatsen zich achter de lijn. Een kind staat bij de muur met het gezicht ernaar toegekeerd. De kinderen bewegen naar de muur totdat diegene bij de muur "één, twee, drie, piano" zegt en zich om draait. De kinderen moeten blijven staan zonder te bewegen. Wie toch betrapt wordt op een beweging, moet terug beginnen bij de krijtlijn. De winnaar is diegene die als eerste de muur kan bereiken. Hij of zij neemt nu plaats aan de muur en het spel kan opnieuw beginnen.

Vlaggenroof

Materiaal

2 vlaggen, 1 staart (= doek) per speler.

Spelverloop

Op het speelveld (of in het bos) kiest elk van de twee teams een kamp waar ze hun vlag verstoppert. Elk lid van beide teams krijgt ook een doek als staart. De teams proberen elkaars vlag te stelen en naar hun eigen kamp te brengen. De staarten van de tegenstander kunnen afgenomen worden om extra punten te verdienen.

Touw evenwicht

Materiaal

Een dik touw, twee verhogingen waar je maar net met twee voeten kunt opstaan (bijvoorbeeld omgedraaide emmers).

Spelverloop

Twee spelers gaan op de verhoging staan en houden het touw vast. Zij proberen elkaar uit evenwicht te brengen door hard aan het touw te trekken of door het juist onverwacht los te laten. Het is in dit spel geen kwestie van zo hard mogelijk te trekken, integendeel, hoe agressiever je trekt, des te meer kans heb je dat je van je verhoging valt.

Britse bulldog

Materiaal

Krijt.

Spelverloop

Op een rechthoekig speelveld staan vier spelers in het midden, de Bulldogs. De overige spelers moeten overlopen van de ene naar de andere zijde. De Bulldogs proberen de overstekende spelers te pakken en op te tillen terwijl ze zeggen: "12-3 Britse Bulldog". De opgetilde spelers zijn dan ook Bulldogs. De overstekende spelers zijn vrij achter de grenslijn. Het spel eindigt wanneer er alleen nog maar Bulldogs zijn.

4.7 Grote spelen

Grote spelen doe je best niet als eerste activiteit. Pas als de kinderen vertrouwd zijn met de spelbegeleiders en al wat kleinere spelletjes hebben gedaan, zijn deze spelen geschikt.

4.7.1 Olympische Spelen

Verdeel de kinderen en geef elk groepje een vaste begeleider. Je kan ook bij elk spelletje een vaste spelbegeleider zetten. De spelen beginnen altijd met het aansteken van het Olympisch vuur. Het blijft branden tot het aan het eind van de spelen feestelijk gedoofd wordt. Hiervoor kan je bijvoorbeeld een zelfgemaakte fakkel in de grond stoppen en aansteken.

Variant: In de voormiddag doe je een soort van Vlaamse kermis, maar met onderstaande spelletjes. De kinderen mogen dan kiezen wat ze doen. In de namiddag speel je dan de 2 laatste groepsspelletjes uit onderstaande lijst.

Speerwerpen

Materiaal

Een stok van ongeveer een meter lang, lintmeter om afstand te meten, hoepel, markeermateriaal.

Spelverloop

Er hangt een ring (een hoepel of iets dergelijks) op ongeveer de gemiddelde schouderhoogte van de deelnemers. De speerwerper zet zich op de werplijn op ongeveer 5 meter van de ring. Deze afstand kan verminderd worden als er kleinere kinderen tussen zitten. Met een zwaaibeweging wordt het voorwerp door de ring gegooid. Daar waar het neervalt, wordt een steen gelegd. Als een speer niet door de ring gaat, telt deze worp niet, maar krijgen ze een tweede werpkans.

Discuswerpen

Materiaal

Een frisbee.

Spelverloop

Elke deelnemer mag 10 keer naar het doel gooien (je kan bijvoorbeeld de hoepel van daarnet hergebruiken) van op een afstand van 20 meter. Het eerste doelpunt is goed voor 1 punt, het tweede voor 2 punten, het derde voor 4 punten ...

Paal schieten

Materiaal

Een paal, blikje, voetbal.

Spelverloop

De paal wordt in de grond gestoken en bovenop wordt er een blikje gezet. De voetballer gaat op een lijn staan minimum 3 meter ver van de paal (maximum 10 meter). Hij schiet zodanig dat de bal de paal raakt en het blikje eraf valt. Je mag ook het blikje raken. Elk raak schot levert een punt op. Hoeveel tijd / kansen hij heeft, kan je zelf bepalen.

Scherp schieten

Materiaal

Waterpistolen, 20 bekertjes, watervaste stift, emmer met water, tafel.

Spelverloop

Op ieder bekertje wordt een getal van 0 tot 10 geschreven. Daarna worden ze naast elkaar op een tafel gezet. Iedere schutter krijgt 1 minuut om zoveel mogelijk bekertjes omver te schieten. Als de tijd om is, worden de getallen van de geschoten bekertjes opgeteld. Om het iets moeilijker te maken, kan je de bekertjes met een hoog nummer vullen met wat water.

Zweef bollo-smito

Materiaal

Schommels, metalen blikjes, balletjes gevuld met zand, tafel.

Spelverloop

De speler gaat met zijn buik op de schommel liggen, terwijl iemand hem duwt. Op de grond liggen de balletjes. Tijdens het passeren neemt de speler op de schommel 1 bal op. Eenmaal op het hoogste punt aangekomen, gooit hij de bal naar de blikken die tot een piramide gestapeld zijn. Hij moet proberen met 3 ballen de piramide omver te werpen. Als de 3 ballen gegooid zijn, worden de punten geteld, 1 punt per omvergeworpen blik. Daarna is het aan de volgende.

Estafette met ballonnen

Materiaal

Ballonnen, (papieren/kartonnen) borden.

Spelverloop

Er starten 2 ploegen tegelijkertijd. Elk eerste kind krijgt een papieren bord met een ballon er los op. Als het startsignaal klinkt, starten ze, zonder de ballon te laten vallen, naar een keerpunt. Als ze daar aangekomen zijn, lopen ze rond dit punt (bijvoorbeeld een stoel) en keren ze terug naar hun vertrekpunt. Het bordje met de ballon erop, geven ze door aan de volgende. Je mag de ballon niet vasthouden met je hoofd of je handen. Het groepje dat het grootste aantal kinderen heeft laten heen en weer lopen, krijgt het meeste punten. Geef 2 punten per persoon.

Monstervolleybal

Materiaal

Vlaggetjes, sjaaltjes, ballonnen, touw en stokken.

Spelverloop

Een klein volleybalveld van ongeveer 5 meter breed en 10 meter lang wordt afgebakend met vlaggetjes. Precies in het midden wordt over de breedte een lijn gespannen op 1,5 meter hoogte. Zet 3 kinderen van dezelfde ploeg naast elkaar. Deze groepjes steken hun handen omhoog en de handen die tegen elkaar komen, worden aan elkaar gebonden met sjaaltjes. Zo ontstaat er een vierhandig volleybalmonster. Dan wordt er een ballon in het veld gegooid, die van het ene plein naar het andere wordt gespeeld, zonder de grond te raken. Als dit toch gebeurt, krijgt de andere ploeg een punt. Zodra er 1 ploeg 2 punten heeft, wissel je van spelers en van kant.

4.7.2 Spel Zonder Grenzen

De proeven waaruit het spel bestaat, zijn allemaal van het type 'estafette' en dus uitstekend geschikt om het groeppen mogelijk te maken zich met elkaar te meten. Zorg voor ploegen die even sterk zijn. Een estafette kan je ombouwen en inkleden voor elke leeftijdsgroep. Laat elke ploeg een kapitein aanduiden.

Indeling van het terrein

Op de grond wordt voor elke ploeg een gang getekend met behulp van krijt.

Kapitein

In elke ploeg is er een kapitein. Hij haalt het materieel en brengt het terug. Hij stelt de ploegen ook op.

Punten

De ploeg die een proef wint, krijgt zoveel punten als er ploegen zijn. De tweede één minder en zo verder. De ploeg met het meeste punten op het einde van het spel wint. In het geval dat er op het einde een gelijke stand is, wordt een bijkomende proef gehouden.

Jokers

Voor elk spel kan de kapitein zijn joker inzetten. Dit betekent dat de behaalde punten voor dat spel verdubbeld worden. Zo'n joker mag slechts één keer worden gebruikt. Het inzetten moet gebeuren voor het spel begint. Dit mag dus tot vlak na de speluitleg.



Knikkerestafette

Materiaal

Een soepbord, lepel, knikkers.

Spelverloop

Op het einde van elke baan staat een soepbord. De eerste kandidaat vertrekt bij het signaal, met een lepel (met de steel) in de mond en een knikker in de lepel. Iedereen moet de knikker in het bord deponeren nog steeds met een lepel in de mond. Wie dat gedaan heeft, holt terug, raakt de tweede speler aan en die vertrekt. Valt de knikker, dan keert de kandidaat terug naar de startlijn.

Tijdslimiet

5 minuten. Dan worden de knikkers in de bordes geteld. Is een ploeg klaar (als alle spelers van de ploeg gelopen hebben) vóór het verstrijken van de tijd, dan wordt het spel onmiddellijk stopgezet.

Kruiwagenrennen

Spelverloop

Aan de startlijn staan twee kandidaten van elke ploeg. De eerste gaat op handen en voeten staan, de benen gestrekt, handen achter de lijn. De tweede houdt zijn enkels vast en tilt zijn voeten op. Op het sein vertrekt het eerste stel van elke ploeg. De eerste beweegt zich dus enkel met zijn handen voort, de tweede wandelt erachter, met de enkels van de eerste in zijn handen. Aan het einde van de baan worden de rollen omgewisseld, ze keren terug en wanneer het eerste paar de startlijn weer overschrijdt, mag het tweede vertrekken.

Balestafette

Materiaal

Een bal, bij voorkeur een basketbal.

Spelverloop

De eerste deelnemer krijgt een (basket)bal en loopt ermee, al kaatsend met de rechterhand naar de overkant. Daar wisselt hij van hand en dribbelt terug. Hij mag de bal pas na het overschrijden van de startlijn aan de tweede doorgeven.

Paard- en ruitestafette

Spelverloop

De spelers vormen paren. De ene speler draagt de andere op zijn rug naar de overzijde. Daar wordt gewisseld. De ruiter mag onderweg de grond niet raken, anders moet er opnieuw worden gestart vanaf de startlijn.

Pinguïnrace

Materiaal

Een bal.

Spelverloop

Bij dit spel komt het erop aan een bal tussen de knieën te klemmen en hem daar te houden gedurende het parcours. Na het overschrijden van de lijn wordt er gewisseld.

Koppelestafette

Spelverloop

Bij het startsein pakt de eerste deelnemer de tweede bij de hand en samen lopen ze naar de overkant. Daar blijft de eerste deelnemer achter. De tweede loopt terug en haalt de derde. Deze rent terug om de vierde enzovoort. De laatste wordt alleen gehaald en hoeft niet terug te lopen.

Siamese tweelingen

Materiaal

Keukenhanddoeken of repen stof.

Spelverloop

De ploegen stellen zich paargewijs op. De kapitein van elke ploeg bindt de linker- en rechterenkel van de ene van het koppel aan de rechterenkel van de andere met een keukenhanddoek. Bij het startsein loopt het koppel naar de overkant en komt terug. Wanneer het paar eenmaal over de startlijn is, maakt de kapitein de handdoek los en bindt er de benen van het tweede paar mee vast ... Indien de handdoek losgaat, moet het stel naar de startlijn terugkeren om opnieuw aan elkaar te worden vastgebonden.

Siamese drielingen

Materiaal

Een bal.

Spelverloop

Elk paar klemt een bal tussen de hoofden, houdt de handen op de rug en moet zo de afstand afleggen. Valt de bal, dan gaan ze terug naar de startlijn en beginnen ze opnieuw.

Druppelestafette

Materiaal

Een maatglas/emmer, soepbord.

Spelverloop

Om beurten brengt elk lid van de ploeg een hoeveelheid water in een soepbord met gestrekte armen boven het hoofd over naar een maatglas. Er zijn twee mogelijkheden: ofwel zet je een tijdslimiet, waarna de inhouden worden nagemeten, of laat je ze doorgaan tot het maatglas vol is.

Klerenestafette

Materiaal

Over de afstand verspreid leg je een reeks kledingstukken: handschoenen, rubberlaarzen van een grote maat, trui, anorak, trainingsbroek, muts ...

Spelverloop

De eerste vertrekt, trekt alle kleren aan, loopt naar het eindpunt, keert terug en legt onderweg alle kleren op hun oorspronkelijke plaats terug. Dan vertrekt de volgende enzovoort.

Plankjesestafette

Materiaal

Plankjes van ongeveer 25x40 cm.

Spelverloop

Iedere ploeg heeft 2 plankjes. Iedere deelnemer moet, steeds op de plankjes en deze verplaatsend, de afstand afleggen zonder de grond met de voeten te raken. Raak je toch de grond, dan moet je terugkeren naar de startlijn.

Zaklopen

Materiaal

Een jutezak.

Spelverloop

Elk om beurt om ter snelst, springend in een jutezak, een afstand afleggen.

Houd ze brandend

Materiaal

Lucifers, kaars.

Spelverloop

De eerste speler krijgt een kaars en een doosje lucifers. Op het sein moet hij de kaars aansteken, de lucifers aan de tweede geven en vertrekken. Gaat zijn kaars uit, dan moet hij naar de startlijn terugkeren om hem te laten aansteken. Is hij al op de terugweg, dan keert hij terug naar die lijn en steekt de kaars aan met de lucifers die daar liggen.

Bokalenestafette

Materiaal

Zorg voor een aantal gelijkvormige jampotjes met schroefdeksel. Doe in elke pot zo veel knikkers als er spelers zijn. Plaats ze omgekeerd op het einde van de baan.

Spelverloop

De race bestaat erin, dat elke speler naar het eindpunt loopt, de pot pakt, het deksel eraf schroeft, een knikker eruit haalt, het deksel weer op de pot draait en hem weer omgekeerd neerzet. Hij zal dus verplicht zijn het deksel behoorlijk vast te schroeven. Dan holt hij met zijn buit tot bij de volgende speler, die op zijn beurt vertrekt.

4.7.3 Eén tegen allen – allen voor pannenkoeken!

Inkleding

Een tovenaars zoekt hulp. Hij wil een zieke elf genezen en heeft wel een recept, maar geen ingrediënten. Een meevaller is dat het recept niet één of ander vies ding is, maar dat de elf nood heeft aan pannenkoeken om te genezen.

Materiaal

Ingrediënten: suiker, bloem, melk, eieren, boter, vanillesuiker, siroop, recept voor pannenkoeken.

Keukenmateriaal: pan, klopper, lepel, kom, weegschaal, vuur.

Personages: heks, tovenaars en elf.

Spelmateriaal: flap of bord met alle activiteiten, 30 ballonnen, schmink, 2 emmers, papier, kleurpotloden, voetbal, basketbal, sjortouw, theelepeltje, 10 bekertjes, ijzerdraad, 5 tekeningen, verf, 2 grote stukken papier, veel windels, suikerklontje, groot laken.

Spelverloop

Om ingrediënten te bekomen, moeten de kinderen opdrachten vervullen. Per opdracht krijgen ze iets dat nodig is om de pannenkoeken te kunnen maken. Samen moeten ze zorgen dat alle opdrachten gedaan worden. Er is ook een heks in het spel voor als het allemaal wat te snel gaat. Zij kan dingen wegnemen die de kinderen al hebben verdiend, zodat ze een nieuwe opdracht moeten doen.



Opdrachten (naar eigen smaak te variëren)

1. 50 vlechtjes maken in iemands haar (suiker)
2. 20 ballonnen opblazen tot ze knallen (bloem)
3. 30 kledingstukken aandoen bij iemand (melk)
4. een jongen in een meisje verkleden en schminken (melk)
5. 1 emmer water overbrengen naar een andere emmer (ei)
6. 20 keer heen en weer kruiwagen rijden (nog een ei)
7. grappige tekening maken over ... (en nog een ei)
8. 10 waterballonnen kapot zitten (boter)
9. 50 doelschoppen (vanillesuiker)
10. 50 keer scoren in een basketbalring (siroop)
11. voor elk kind met bloemen een ketting maken (pan)
12. stoel maken en versieren met hout uit het bos (kom)
13. emmer water met een theelepeltje in bekertjes scheppen (klopper)
14. met ijzerdraad een auto maken die kan rijden (lepel)
15. elk kind drinkt met gestrekte arm een beker water leeg (weegschaal)
16. mensenpiramide maken (4 kinderen liggen op hun buik, 3 daarop, en zo verder)
17. 5 tekeningen inkleuren
18. van elk kind een hand en een voet op een papier 'afdrukken'
19. de zieke elf inpakken met windels
20. samen op een stuk papier staan
21. suikerklontje van een touwtje opeten
22. 2 kinderen wisselen van kleren (achter een doek)
23. 100 grassprietjes verzamelen
24. 100 meter koprollen
25. kinderen met voeten aan elkaar 100 meter laten stappen

TIP

Schrijf de opdrachten niet enkel op, maar maak er ook een tekening bij. Zo maak je de opdrachten visueel waardoor er meer kinderen de opdrachten zullen begrijpen.

4.7.4 Een quiz vol actie!

Een actief avondje quizzen met een groep tieners? Hier volgen de tips!

Je speelt deze quiz met 2, 3, 4 of veel meer ploegen. Het is het leukst is als ploegjes toch zeker met 4 à 5 personen zijn, zodat er ook evenveel stellen hersenen samen zitten voor de oplossingen.

Het draait niet alleen om vragen naar een antwoord. De quiz bestaat uit een aantal vragen, maar ook uit raadsels en praktische proeven. Hoe meer praktische proeven je in de quiz steekt, hoe beter want niet alle kinderen kunnen Nederlands lezen of schrijven.

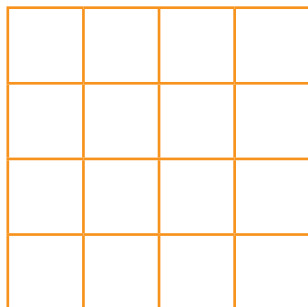
Een voorstel voor de puntentelling: voorzie voor elke ploeg een foto op groot formaat (minstens A3, dit kan ook een poster zijn) die je in 15 of meer stukken knipt. Per juist antwoord of geslaagde proef, wordt één stuk van de foto gegeven. De ploegen spelen erom om als eerste hun foto te vervolledigen.

Voorzie behalve een quizmaster ook zeker minstens 1 jurylid en een assistent(e). Dat bevordert het vlot klaarzetten en afhandelen van de proeven.



Enkele voorstellen van proeven, vragen en raadsels:

1. Elke speler krijgt een kaartje met de naam van zijn of haar eigen land. Welke ploeg slaagt erin alle kaartjes juist op de blinde kaart te spellen?
2. Een vierkant rooster met 16 vlakjes moet ingekleurd worden. Daarbij moet rekening gehouden worden met volgende opdrachtjes:



- 4 vierkantjes moeten blauw zijn,
 - 3 vierkantjes rood,
 - 3 vierkantjes wit,
 - 3 vierkantjes groen,
 - 3 vierkantjes geel, en
- geen kleur mag meer dan eens in een kolom, rij, of op een diagonaal voorkomen.
- (oplossing, zie blz. 59)*

3. Welke ploeg maakt de langste klerenketting? (Enkel kleren die ze dragen tellen mee, misschien moet je vooraf bepalen hoe ver ze mogen gaan.)
4. Schrijf een gedicht van 8 lijnen in Nederlands, Frans of Engels.
5. Herken de 5 muziekfragmenten (hedendaagse muziek waarvan ze titel of uitvoerder moeten kunnen geven).
6. Elke ploeg mag 1 afgevaardigde sturen. Wie van hen krijgt het eerst de balpen die aan een touwtje rond de heupen bengelt, in de fles, zonder daarbij zijn of haar handen te gebruiken?
7. Hoeveel is $144 : 12 - 6 + (-3)$? (Deze uitkomst is 3, maar natuurlijk kan eender welke andere rekenoefening ook, om hen even aan het cijferen te zetten.)
8. Elke ploeg stuurt 1 tekenaar naar voor. Alle tekenaars krijgen dezelfde opdracht en tekenen elk voor hun eigen groep. Welke groep raadt het eerst wat er getekend wordt?
9. Je hebt een ronde taart. Die moet in 8 gelijke stukken verdeeld worden. De moeilijkheid: je mag maar 3 keer een rechte snede maken! *(Oplossing: zie blz. 59)*
10. Van elke ploeg mag iemand een smaaktest komen afleggen. Wie herkent geblinddoekt de meeste producten? (bijvoorbeeld: azijn, olijfolie, ui, zout, citroen, hagelslag ...)
11. Welke beroemdheden herkennen de ploegen op de getoonde reeks foto's? (De beelden pas je best aan de leeftijden van het publiek en de bekenden van het moment.)
12. Limbodansen
De hele groep begint te dansen onder een stok op redelijke hoogte. Welke ploeg heeft de soepelste danser(es) en hoe laag kan hij of zij?

Afsluiter

Als alle vragen de revue zijn gepasseerd, rest je nog een winnaar bekend te maken, namelijk ... die ploeg die zijn foto het verst vervolledigd heeft! Misschien hebben jullie zelfs een prijs voor de winnaars? Misschien is de groep ook opgewarmd voor meer muziek en een feestje?

Veel plezier!

Materiaal

Algemeen:

- Voor elke ploeg een foto of affiche in evenveel stukken
- Pennen voor de deelnemers
- Papier
- Een cd-speler of laptop
- Een prijs voor de winnende ploeg?

Voor de opdrachten:

Opdracht 1:

- een blinde wereldkaart
- een kaartje met speldje per speler om zijn/haar land op te schrijven

Opdracht 2:

- gekopieerde opgave (lege rooster) per ploeg (te kopiëren uit dit draaiboek)
- blauwe, rode, groene en gele stiften of potlood per ploeg

Opdracht 5:

- een cassette of cd met hedendaagse muziekfragmenten (en een lijstje met titels en uitvoerders voor de jury)

Opdracht 6:

- een lege fles per ploeg
- een balpen aan een touw per ploeg

Opdracht 8:

- grote flappen papier
- dikke stiften
- enkele tekenopdrachtjes

Opdracht 9:

- een tekening met de juiste oplossing (te kopiëren uit dit draaiboek)

Opdracht 10:

- een aantal etenswaren om te laten proeven
- blinddoeken

Opdracht 11:

- A4-prenten van beroemde popsterren en sportfiguren (gemakkelijk te vinden op internet)

Opdracht 12:

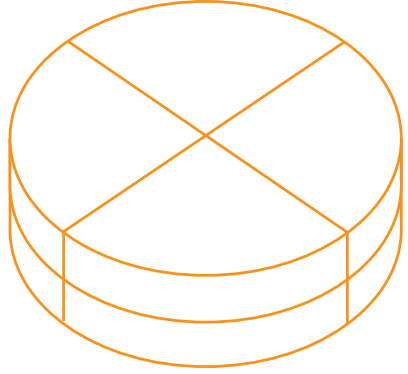
- een leuk muziekje
- een bezemsteel

Oplossingen

Opdracht 2

Groen	Wit	Blauw	Geel
Blauw	Geel	Rood	Groen
Rood	Groen	Wit	Blauw
Wit	Blauw	Geel	Rood

Opdracht 9





Deel 5

Knutselen

Als je knutselactiviteiten begeleidt, heb je niet echt veel 'taal' nodig. Meestal volstaat het om bepaalde zaken voor te doen. Demonstraties zeggen dikwijls veel meer dan woorden. Help de kinderen met die dingen waar ze het moeilijk mee hebben, maar probeer ze wel zo zelfstandig mogelijk te laten werken. De kinderen zullen veel meer waarde hechten aan hun resultaat als ze het zelf hebben gemaakt. Zorg steeds voor een voorbeeldje, zodat de kinderen weten waar ze naartoe werken.

Verder zorg je ervoor dat

- *elk kind zijn eigen materiaal heeft;*
- *je elke stap hebt voorbereid en dat je elke tussenstap kan tonen;*
- *je voldoende begeleiders hebt, zodat je de kinderen zo individueel mogelijk kan begeleiden;*
- *je, als begeleider, op een goed zichtbare plaats staat waar alle kinderen je kunnen zien als je iets voordoet;*
- *je geen te lange werkprocessen voorziet;*
- *je op tijd een pauze inlast zodat de kinderen zich een beetje kunnen uitleven.*

5.1 Verschillende knutselwerkjes

5.1.1 Werken met kleur

Muurtekening

Materiaal

Papier, tape, stift, verf.

Werkwijze

Hang verschillende stroken papier tegen de muur totdat deze bijna volledig bedekt is. Of wie weet mag je ergens in het opvangcentrum wel echt op de muur tekenen? Laat alle kinderen er iets op tekenen of teken iets voor en laat de kinderen het inkleuren. Werk rond een thema.

Vingerverf

Materiaal

Papier, vingerverf, voden, schorten.

Werkwijze

Hierbij wordt verf met de handen op papier of karton aangebracht. Voor kinderen is dit een hele belevenis om met vingers verf te mengen, te schilderen ... Je kan ook variaties maken in de ondergrond: glad, rib karton, stukjes textiel ... Vingerverf kan je kopen in de meeste speelgoedwinkels of winkels gespecialiseerd in knutselmaterialen. Denk eraan de kinderen een schort of een oude T-shirt te laten aantrekken.

Spatten

Materiaal

Een spatraam, plakkaatverf of ecoline, een oude tandenborstel, vellen stevig papier. Als spatvormen kan je bestaande vormen gebruiken (stroken papier, veren, blokjes hout, bladeren, kammen).

Werkwijze

De voorwerpen worden op het papier gelegd en daaroverheen kan worden gespat. Je doopt hiervoor voorzichtig de tandenborstel in de verf en wrijft hem stevig over het spatraam. Je kan ook spatvormen tekenen en uitknippen. De spatvormen worden pas verwijderd als de verf droog is.

Krassen

Materiaal

Tekenpapier, wasco's, zwarte plakkaatverf, kraspen, toiletzeep.

Werkwijze

Laat de kinderen een blad volledig inkleuren met wasco's. Dit kan in banen van verschillende kleuren of gewoon alles door elkaar. Overschilder dit dan met de plakkaatverf aangelengd met een beetje toiletzeep (zo blijft de verf goed dekkend op de vette ondergrond). Als de verf droog is, kan je er met de kraspen een tekening in krassen.

Stempelen

Materiaal

Verf, stempels (aardappelen, vilt ...), papier.

Werkwijze

Stempelen is een techniek met vele mogelijkheden. Je kan stempelen met stukjes aardappel, ui, vilt, kurkjes, doosjes, draadjes geplakt op een doosje ... op wit papier, op stukjes katoen ... Wanneer je laat stempelen met ecoline, maak je van een stukje vilt een stempelkussentje. Je laat de stempels drukken op de met ecoline bevochtigde stukjes vilt en daarna op het papier of textiel.

5.1.2 Werken met speciale materialen

Origami

Materiaal

Papier.

Werkwijze

In de bibliotheek of online zijn er vele boeken te vinden over het vouwen van papier in alle moeilijkheidsgraden. Kies om te beginnen eenvoudige ontwerpen. Maak er vooraf al enkele klaar zodat de kinderen weten wat ze gaan knutselen. Daarna doe je het stap voor stap voor. Als je met verschillende begeleiders bent, kan je groepjes maken en elk groepje een verschillend ontwerp laten vouwen.

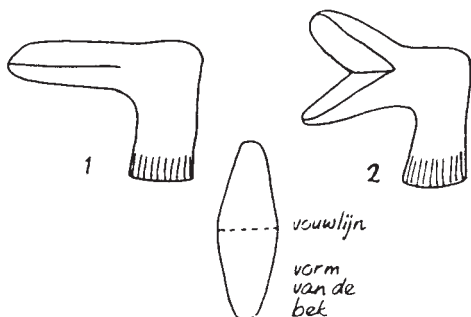
Sokpop

Materiaal

Een sok, schaar, vilt, stof, naaigaren, speldjes, knopen ...

Werkwijze

Allereerst zorg je dat de sok goed schoon is. Dan knip je een opening in de stok (bij de kant van de tenen), zoals op de tekening is weergegeven (1). In de opening maak je een bek van een stuk vilt of een andere stevige stof. Deze wordt aan de rand vastgenaaid met siersteken of gewoon stevige grote steken (2). Met spelden zet je de bek vast vooraleer deze vast te naaien. Daarna kan je de kop verder versieren met ogen (knopen), haren van wol, ringetjes als oren enzovoort.



Papieren pop

Materiaal

Papier, stiften, lijm, stokjes, doos.

Werkwijze

Je kan een pop 2 keer tekenen en daarna als voor- en achterzijde laten inkleuren. Daarna kleef je beide helften vast met een satéstokje in het midden. Daarna kan je een poppenkast maken van een grote doos en de kinderen zelf verhaaltjes laten verzinnen.

Sieraden maken

Materiaal

Macramédraad, schaar, plakband, kralen.

Werkwijze

Macramédraad leent zich uitstekend tot het maken van sieraden: rijg er kralen aan en knoop ze tot een ketting, een armband ...

Strijkparels

Materiaal

Strijkparels, strijkijzer, strijppapier, plaat met pinnetjes, enkele voorbeeld afbeeldingen.

Werkwijze

Ga op zoek naar een leuke afbeelding om te maken (of laat je creativiteit de vrije loop!). Leg de strijkparels volgens je gekozen motief op de onderplaat met pinnetjes. Plaats het strijppapier op de kralen en ga er met het strijkijzer overheen. Let uiteraad op dat de kinderen zich niet verbranden. De kralen smelten nu aan elkaar vast. Laat alles afkoelen en haal de afbeelding daarna van de onderplaat af. Klaar is kees!

Zoutpotjes

Materiaal

Zout, kleurkrijt, kleine glazen potjes, borden, watten.

Werkwijze

Kleur het zout door er met krijt overheen te wrijven. Zorg voor voldoende verschillende kleuren. Daarna kunnen de kinderen laag per laag een beetje zout in een potje doen. Afsluiten met een dot watten (of kaarsvet als alternatief) en dan deksel erop.

Klei

Materiaal

Klei, schorten, kurken, spatels ...

Werkwijze

Klei is een dankbaar materiaal voor kinderen: het is niet moeilijk maar je kan er ook heel ingewikkelde dingen mee maken, ze kunnen er mee maken wat ze willen (ze moeten je voorbeeld niet volgen). Zorg wel voor een aantal voorbeelden, dat stimuleert ze om er zelf aan te beginnen. Je kan ook een aantal werktuigen doen gebruiken zoals spatels, kroonkurken en dergelijke om er een reliëf in te tekenen ...

Eigen T-shirts maken

Materiaal

Een T-shirt, karton, schaar, een spuitbus textielverf.

Werkwijze

Maak met karton een vorm, letters van je naam ... Leg deze op je T-shirt en spuit er voorzichtig met de spuitbus verf overheen. Als de verf droog is, kan je de kartonnen vormpjes verwijderen. In plaats van een tekening kunnen de kinderen ook gebruiksvorwerpen schilderen zoals kapstokken of bokaal. Leg een stuk karton in je T-shirt voor je begint, anders verschijnt er ook verf op de achterkant van je T-shirt.

5.2 Instrumenten maken

Bij regenweer instrumenten maken en dan 's avonds een kletterend concert geven voor alle bewoners? Regen heeft ook zijn voordelen!

5.2.1 Trommelinstrumenten

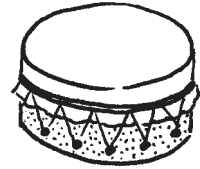
Drumdoos

Materiaal

Blikken dozen, kartonnen buizen, bloempotten of stevige ronde kartonnen doos, elastiek (dik) of touw, dun leder of stevige plastic zak.

Werkwijze

Je knipt het 'vel' rond (ongeveer 6 centimeter groter dan de doos). Met een touw maak je het vel vast. Je maakt gaatjes in de onderzijde van de doos en je bevestigt de spandraden. Daarna maak je kleine draadjes om de spanning te verhogen.



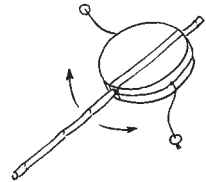
Mini-drumdoos

Materiaal

Een kaasdoosje, bamboestokje, touw, grote houten parel (kraal), elastiekjes.

Werkwijze

Je maakt 2 inkepingen in het kaasdoosje, waarin een bamboestokje van ongeveer 30 centimeter past. Je kleeft het kaasdoosje stevig dicht en bevestigt er een touwtje aan waaraan een kraal vastzit. Aan de boven- en onderzijde van het stokje bevestig je een elastiekje, zodat het doosje niet kan wegschuiven.



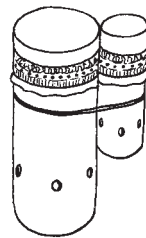
Trommelpijp

Materiaal

Een kartonnen pijp (bijv.. tapijtrol van 50-60 centimeter, doorsnede 15 centimeter, wanddikte 1 centimeter), kop spijkertjes, sierband, elastiek, ballonnen voor het vel, stijfsel, verf of laken vernis.

Werkwijze

Je maakt de klankbuis glad. Je wrijft ze in met stijfsel en laat ze drogen. Daarna lakken, beschilderen en vernissen. Op ongeveer 18 centimeter van de onderkant, 4 ronde klankgaten aanbrengen (ongeveer 15 millimeter). Tromvel opspannen met kopspijkertjes. Met sierband afsluiten. Met elastiek een kleinere buis eraan bevestigen.



Drumsticks

Materiaal

Breinaalden of houten bamboestokjes, kroonkurken, wollen stof of een vilten lapje.

Werkwijze

Plak de kroonkurk onder aan de breinaald en wikkel het wollen stofje om de kroonkurk.



5.2.2 Raspinstrumenten

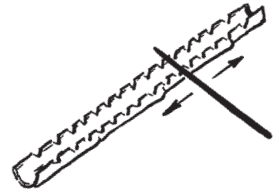
Bamboerasp

Materiaal

Een bamboestokje, spijker of ijzeren staafje.

Werkwijze

Je snijdt of zaagt het bamboestokje in de lengte midden door. Met een vijl maak je groeven op 0,5 centimeter van elkaar. Met een spijker of een ijzeren staafje rasp je over het bamboestokje.



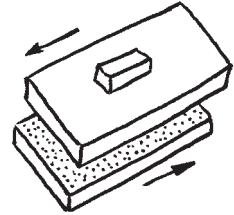
Schuurders

Materiaal

Plankjes, schuurpapier, golfkarton, stokje, schaar.

Werkwijze

Je bevestigt de stukken schuurpapier (die je op de grootte van de plankjes hebt geknipt) op de plankjes. Als je de plankjes over elkaar wrijft, krijg je een raspend geluid.



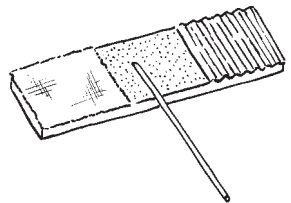
Raspplankje

Materiaal

Een plankje, stof, schuurpapier, golfkarton, stokje, potlood, lijm.

Werkwijze

Je verdeelt het plankje (met potlood) in 3 delen. Eén deel wordt met stof bekleed, één deel met schuurpapier en één deel met golfkarton. Door er met een stokje over te wrijven, krijg je drie verschillende geluiden.



5.2.3 Schudinstrumenten

Schuddoos

Materiaal

Doosjes, plastic bekertjes, paaseieren uit karton, blikjes, rijst, maïs, erwten ... en stevig papier.

Werkwijze

Je vult de omhulsels met rijst, maïs, erwten ... en sluit ze af met stevig papier.



Sambablikje

Materiaal

Een blikje met een dekseltje, stokje van ongeveer 20 cm, steentjes of rijst, elastiekje.

Werkwijze

Je steekt het stokje door de bodem van het blikje. Je doet de steentjes of de rijst in het blikje. Dit sluit je af en je duwt het stokje verder tot tegen het deksel. Je bevestigt een elastiekje rond het stokje tegen het blikje zodat het stokje niet meer verschuift.



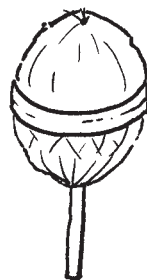
Maracas

Materiaal

Een kokosnoot, stokje, kleine steentjes, kleefpleister, boor, schroef, zaag en lijm.

Werkwijze

Je zaagt de kokosnoot doormidden. Je boort er een stokje van ongeveer 12 cm in, liefst met een schroef. Je doet steentjes in de kokosnoot en lijmt de helften terug op elkaar. Daarna vastklemmen en wachten tot het goed droog is. Over de zaaggleuf nog een stukje kleefpleister kleven voor de stevigheid en klaar is kees.



5.2.4 Rinkelinstrumenten

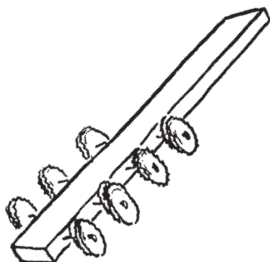
Schellenstokje

Materiaal

Een plankje van ongeveer 30 cm lang en 1 cm dik, 21 kroonkurken, hamer, spijkers.

Werkwijze

Je haalt het kurkje uit de kroonkurken en slaat de kroonkurken plat. Je bevestigt ze per drie met een spijker op het plankje (op de smalle zijden). Aan het uiteinde hou je ongeveer 6 cm vrij.



Bellenbandje

Materiaal

Een brede elastiek die rond de hand geschoven kan worden, belletjes, naald en draad.

Werkwijze

Je naait de belletjes vast op de elastiek en schuift de elastiek rond de hand.



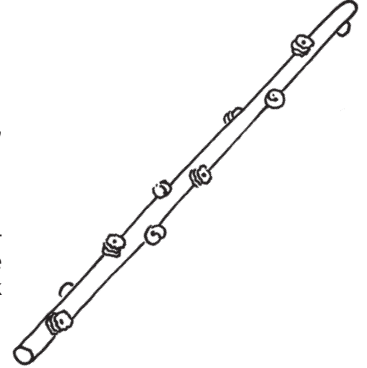
Schellenbellenbezemsteel

Materiaal

Een bezemsteel van 1 tot 1,5 meter lang, belletjes, kroonkurken, hamer, spijkers.

Werkwijze

Over de ganse lengte van de stok afwisselend platgeslagen kroonkurken en belletjes bevestigen. Bevestig de kroonkurken in groepjes van drie. Laat ruimte om de stok vast te houden.



5.2.5 Klepperinstrumenten

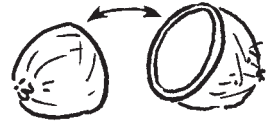
Kokofoon

Materiaal

Een kokosnoot, zaag, schuurpapier.

Werkwijze

Je zaagt de kokosnoot doormidden en maakt hem leeg. Daarna schuur je de randen glad. Je maakt muziek door beide helften tegen elkaar te kloppen.



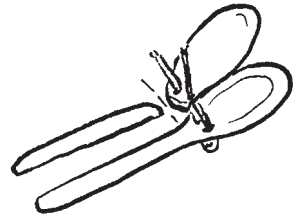
Castagnet

Materiaal

2 houten potlepels, zaag, kleine boor, touw.

Werkwijze

Je zaagt één potlepel de steel af. Je legt de holle kanten op elkaar en boort 2 gaatjes. Je bindt de 2 delen met een touwtje aan elkaar.



5.3 Werken met voedsel

De bewoners van het opvangcentrum hebben vaak een gemeenschappelijke keuken ter beschikking. Ideaal dus om enkele uurtjes met de kinderen te kokkerellen!

Een snoephuisje

Materiaal/Ingrediënten

Een lang stuk karton (minimaal 86x52 cm), 2 à 3 pakken niet-gesneden peperkoek, 48 rechthoekige, dunne speculaaskoeken (ongeveer 5,5x7 cm groot), 500 g poedersuiker, 2 eiwitten, ongeveer 150 g chocoladeschors of schilfers, taartparels in diverse kleuren en zilver, enkele pompoenpitten.

Werkwijze

- Teken de geveldelen van het huisje aan elkaar vast op karton (volgorde: een zijgevel, de voorgevel, de andere zijgevel, de achtergevel. Snij dit in één stuk uit. Rits de hoeknaden met een hobbymesje (zonder het karton door te snijden) en knik het karton op die naden. Zet het huisje overeind en sluit de open naad met plakband. Snij voor de dakdelen een stuk karton van 28x34 cm, rits dit op de helft (voor twee dakhelften van 28 x 17 cm) en knik het dak op die naad. Plak het dak met plakband op het huisje.
- Voor de kleefstof: 1 eiwit met 250 g poedersuiker goed loskloppen (niet tot sneeuw!) tot je een kleverige vloeistof hebt.
- Snij peperkoekplakken van ten minste 1 cm dik. Je kunt de peperkoek ook overlans snijden, voor grotere plakken, genoeg om er de muren van het huisje mee te bedekken. Plak de peperkoek met het glazuur aan het karton. Bedek het dak met speculaaskoekjes die je dakpansgewijs over elkaar heen plakt met glazuur.
- Voor de hoeksteunen en de dakspanten: als je geen 'boomschors' van chocolade kunt vinden krijg je een even mooi effect met grote chocoladeschilfers. Die kun je kopen of je maakt ze zelf met een grove rasp op een blok melkchocolade of fondant. De schilfers zoveel mogelijk in lengterichting opplakken.
- Voor de versiering: als alle plakwerk goed uitgehard is, versier je het huisje naar smaak met opgeplakte taartparels en pompoenpitten (of met kleurige snoepjes) en met gespoten zuur. Hiervoor klop je 1 eiwit en 250 g poedersuiker stijf tot het in pieken rechtop staat. Een handige spuitzak voor het glazuur kan je maken door van een diepvrieszakje een klein hoekje schuin af te knippen voor het spuitgaatje. Zo kan je het huisje een besneeuwd uitzicht geven.

Pizza's met een gezicht

Ingrediënten

2 eetlepels plantaardige olie, 1 gesnipperde ui, 1 blik gehakte tomaten, 2 eetlepels tomatenpuree, peper en zout, 9 beschuiten of ronde boterhammen, 250 g gesneden kaas, 1 fijngehakte paprika, 4 of 5 plakjes minitomaatjes.

Bereiding

- Zet de oven aan op 200 graden. Verhit de olie in een grote pan. Doe de snippers ui erin en laat ze twee tot drie minuten bakken.
- Doe de gehakte tomaten, tomatenpuree en wat peper en zout erbij. Breng de saus aan de kook. Laat het mengsel vijf minuten koken, tot je een dikke saus hebt. Laat de saus afkoelen.
- Leg de beschuiten op een bakplaat (boterhammen eerst roosteren!). Smeer er een lepel saus op. Bak ze 25 minuten in een voorverwarmde oven.
- Snijd de plakken kaas in repen. Maak met kaas, plakken minitomaatjes en slierten groene paprika lachende gezichten op de pizza's. Zet ze nog een minuut of vijf in de oven tot de kaas gesmolten is. Je eet de pizza's als ze nog warm zijn.

Pannenkoeken

Ingrediënten voor 4 personen

6 eieren, 1 liter melk, 500 g bloem, een snuifje zout, 2 eetlepels suiker.

Bereiding

- Giet de melk in een grote kom en voeg de eieren, de bloem, het zout en, als je zoete pannenkoeken wil maken, ook de suiker toe.
- Meng met een elektrische mixer.
- Laat enkele minuten rusten.
- Bak op een hoog vuur in een flensjespan, naar smaak ingevet met olie of boter.
- Bestrooi je zoete pannenkoeken met bruine suiker, suiker, confituur, siroop, choco ...

Cakejes

Ingrediënten voor ongeveer 17 cakejes

150 g boter, 150 g suiker, 150 g cakemeel, 3 eieren, 1 zakje vanillesuiker, cakevormpjes, bus spuitslagroom, vlokken/hagelslag, M&M's, snoepjes.

Bereiding

- Oven voorverwarmen op 150-160°C.
- Boter, suiker en vanillesuiker romig mixen.
- De eieren er 1 voor 1 bij mixen.
- Als laatste het cakemeel erbij roeren.
- Cakevormpjes voor de helft vullen.
- 20-30 minuten laten garen en goudbruin bakken.
- Laten afkoelen.



Milkshakes

Ingrediënten voor 2 milkshakes

100 ml melk, 2 bolletjes (vanille)roomijs, 0,5 zakje vanillesuiker.

Bereiding

Doe alles in een blender of keukenmachine en mix het tot een lekkere, romige milkshake. Je kunt dit ook met de staafmixer doen! Klaar in een paar minuutjes tijd.

Milkshakes met een smaakje

Natuurlijk kun je van dit basisrecept voor milkshakes vele verschillende smaken milkshakes maken. Wil je dit gemakkelijk doen, dan kun je gewoon ijs nemen met een smaakje.

- **Aardbei**
Doe, voor een lekkere aardbeienmilkshake, 100 g verse aardbeien bij het ijs, de melk en de suiker in de blender.
- **Banaan**
Snijd 2 bananen in stukjes en gooi deze door de blender, klaar! Een heerlijke bananenshake.
- **Chocolade**
Voor een chocolademilkshake doe je 200 g chocoladeschilfers in de blender bij de rest van de ingrediënten.
- **Bosvruchten**
Net als bij aardbeien kun je ook 100 g verschillende bosvruchten aan je ingrediënten toevoegen voor een lekkere en originele milkshake.
- **Citroen**
Voeg voor een zuurdere milkshake een scheut citroensap of een halve citroen aan de ingrediënten toe.





Deel 6 Nóg meer weten?

In deze bundel vond je al heel wat informatie over spelen met kinderen in opvangcentra. Is je honger hiermee nog niet gestild? In dit deel vind je nog enkele informatiebronnen waarin je rustig eens kan rondneuzen.

Extra spelen

Op www.jeugdwerknet.be vind je een hele reeks spelen voor kinderen van alle leeftijden.

Materiaal

De Jeugddienst in jouw gemeente of de provinciale uitleendienst in jouw provincie heeft vaak een schat aan materiaal dat je kan gebruiken voor spelen in het opvangcentrum. Je kan er ook terecht voor informatie en inspiratie rond spelen met kinderen. Pols zeker ook even bij het opvangcentrum zelf. Vaak werken zij samen met organisaties in de buurt waardoor ze soms zelf ook materialen kunnen bekomen die je in je spel kunt gebruiken.

De gegevens van alle jeugddiensten kan je terugvinden op www.vvj.be. De gegevens van de provinciale uitleendiensten vind je via de websites van de respectievelijke provincies.

Opvangcentra voor asielzoekers

De opvangcentra voor asielzoekers kunnen je zeker en vast helpen bij het voorbereiden van je spel, spelnamiddag of speelweek. Leg je oor dus zeker eens te luisteren bij het opvangcentrum in de buurt!

Hieronder vind je de adressen van alle Rode Kruisopvangcentra terug:

Opvangcentrum Alseberg Sanatoriumstraat 165 1652 Alseberg tel. 02 359 91 90 oc.alseberg@rodekruis.be	Opvangcentrum Brugge Vlamingstraat 55 8000 Brugge tel. 050 33 55 73 oc.brugge@rodekruis.be
Opvangcentrum Eeklo Pokmoere 1/A 9900 Eeklo tel. 09 376 78 60 oc.eeklo@rodekruis.be	Opvangcentrum Heusden-Zolder Kapelstraat 73/2 3550 Heusden-Zolder tel. 011 71 00 20 oc.heusden-zolder@rodekruis.be
Opvangcentrum Holsbeek De Vunt 19 3220 Holsbeek tel. 016 468 100 oc.holsbeek@rodekruis.be	Opvangcentrum Houthalen-Helchteren Kazernelaan 125 3530 Houthalen-Helchteren tel: 011 711 040 oc.houthalen-helchteren@rodekruis.be
Opvangcentrum Lanaken Molenbergstraat 101 3620 Lanaken tel. 089 73 97 30 oc.lanaken@rodekruis.be	Opvangcentrum Leopoldsburg Koningin Louisa-Mariaalaan 3970 Leopoldsburg oc.leopoldsburg@rodekruis.be
Opvangcentrum Linkeroever Beatrijslaan 100 2050 Antwerpen (Linkeroever) tel. 03 252 58 30 oc.linkeroever@rodekruis.be	Opvangcentrum Lint Kapelstraat 1 2547 Lint tel. 03 460 30 90 oc.lint@rodekruis.be

**TIP**

Let op, deze lijst is onderhevig aan veranderingen. Voor de meest up to date versie, ga naar www.rodekruis.be > Wat doen we > Hulp wereldwijd > Opvang asielzoekers > Onze opvangcentra.

Opvangcentrum Menen Stationsstraat 15 8930 Menen tel. 056 53 06 87 oc.menen@rodekruis.be	Opvangcentrum Molenberg Daalbroekstraat 120 3620 Lanaken oc.molenberg@rodekruis.be
Opvangcentrum Overpelt Napoleonweg 51 3900 Overpelt tel. 011 66 36 02 oc.overpelt@rodekruis.be	Opvangcentrum Sijsele Dorpstraat 188 8340 Sijsle oc.sijsele@rodekruis.be
Opvangcentrum Sint-Niklaas Kasteelstraat 8 9100 Sint-Niklaas tel. 03 778 88 20 oc.sint-niklaas@rodekruis.be	Opvangcentrum Sint-Niklaas-Westakkers Legerkazerne Grote Baan 111 9100 Sint-Niklaas tel: 03 750 26 60 oc.westakkers@rodekruis.be
Opvangcentrum Vilvoorde Willem Elsschotstraat 17 1800 Vilvoorde oc.vilvoorde@rodekruis.be	Opvangcentrum Weelde Geeneinde 54 2381 Ravels oc.weelde@rodekruis.be
Opvangcentrum Wingene Boskapeldreef 6 8750 Wingene tel. 051 63 78 49 oc.wingene@rodekruis.be	Opvangcentrum Zwijndrecht Scheldedijk 20 (Havennummer 1069) 2070 Zwijndrecht oc.zwijndrecht@rodekruis.be



Deel 7

Tot slot

En, heb je al iets geprobeerd? Kriebelt het om iets te gaan doen? Of vind je nog een hele hoop mist in deze bundel? Heb je nog bijkomende suggesties of goede ervaringen met een boek, site of een andere informatiebron? Heb je nog prangende vragen? Laat het ons weten!

Stuur je vragen, opmerkingen en/of suggesties, goede en minder goede ervaringen of wat je maar wil met betrekking tot het werken met kinderen uit andere culturen naar:

Rode Kruis-Vlaanderen

Opvang Asielzoekers

Motstraat 40, 2800 Mechelen

tel. 015 44 35 44

opvangasielzoekers@rodekruis.be

Met didactische vragen of vragen over de spelen kan je terecht bij:

Jeugd Rode Kruis

Motstraat 40, 2800 Mechelen

tel. 015 44 35 70

jeugd@rodekruis.be

We proberen je vragen zo goed mogelijk te beantwoorden! Je opmerkingen en suggesties bundelen we en verwerken we in de volgende versie.



Bronnen gebruikt voor deze bundel

1. Bisschops, P., Bonny, W., Ceule, D., Daveloose, J., De Boeck, I., De Fré, D. et. al. (2004). *Breng Eens Wat Kleur In Je Voortuin*. Spelen met kinderen uit andere culturen. Rode Kruis-Vlaanderen.
2. Bronfenbrenner, U. (1994). Ecological models of human development. In *International Encyclopedia of Education*, Vol. 3, 2nd. Ed. Oxford: Elsevier.
3. Callewier, E. (2008). *Kinderen in een opvangcentrum voor asielzoekers: een exploratief onderzoek bij ouders*. Masterproef, Universiteit Gent, Departement Pedagogische Wetenschappen.
4. Craeynest, P. (2009). *Psychologie van de levensloop. Inleiding in de ontwikkelingspsychologie*. Leuven: Acco
5. Jeugd Rode Kruis vzw (2010). *Cursusboek Spellewaerde*. Rode Kruis-Vlaanderen.
6. Rode Kruis-Vlaanderen (n.d.). *Draaiboek Psycho-educatieve groeps gesprekken*. (nog niet uitgegeven).
7. SLO: nationaal expertisecentrum leerplanontwikkeling (n.d.). *Spel en Spelontwikkeling. Deel 1: theoretische uitgangspunten*. SLO, Nederland.

Colofon

Tekst

Liesbeth Adriaenssens
Matthieu Clarysse
Kristoff Meel
Katrien Poel
Bram Sebrechts
Bart Vanbeveren
Katia Verbiest

Foto's

Ans Brys
Tim Dirven
Frank Toussaint
Bob Van Mol
Elisabeth Verwaest

Tekeningen

Rode Kruis-Vlaanderen

Lay-out

Rode Kruis-Vlaanderen

V.u.: Philippe Vandekerckhove, Motstraat 40, 2800 Mechelen
Tweede herziene druk
April 2016
2016_002



Schiet uit de startblokken en sla aan het spelen met kinderen uit andere culturen!

Deze publicatie is bedoeld voor iedereen die met kinderen uit andere culturen werkt: (kinder)begeleiders van opvangcentra voor asielzoekers, beroepskrachten en vrijwilligers van jeugdbewegingen of andere organisaties die een aanbod hebben voor kinderen uit andere culturen of hen willen betrekken in hun werking ...

Je vindt alles wat je nodig hebt om kinderen uit andere culturen te begeleiden in spel en bij uitbreiding zelfs in andere contexten. Naast heel wat achtergrondinformatie over de asielpcedure en de ontwikkeling van kinderen van asielzoekers, ontdek je een hoop praktische tips voor de begeleiding van deze bijzondere groep.

Tot slot ontdek je hier een hoop leuke speel- en knutselideeën die je al een heel eind op weg kunnen helpen!

Waahid, doi, tre ... start!

Met de steun van

fedasil
FEDERAAL AGENTSCHAP VOOR
DE OPVANG VAN ASIELZOEKERS

