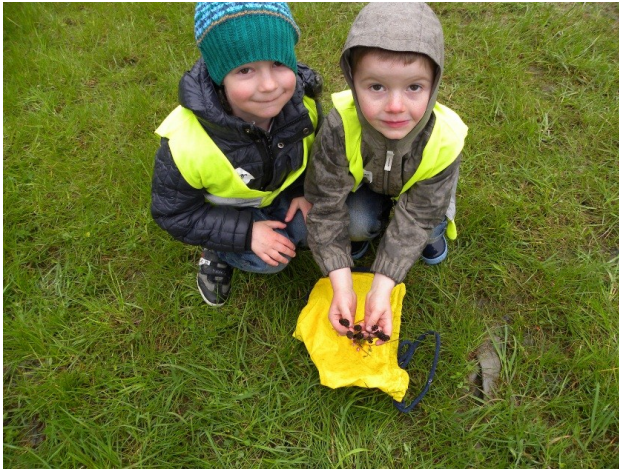


Outdoor games



Jan Allegaert—VIVES Kortrijk



Outdoor games vormen een essentieel onderdeel van outdoor education. Outdoor education is een gezonde mix van fysieke buitenactiviteiten, omgevingsonderwijs (of –educatie) en sociale/persoonlijke ontwikkeling. Via openluchtonderwijs of openluchteducatie proberen we binnenklasactiviteiten naar de open lucht te verhuizen. Met outdoor games gebeurt dit a.d.h.v. spelvormen en dat is niet eens zo verwonderlijk. Spel is voor kinderen heel belangrijk. Niet alleen hun betrokkenheid stijgt en daardoor ligt het voor de hand dat bepaalde leerinhouden tijdens een spel veel geconcentreerder worden opgenomen (= educatie). Maar ook hun fysieke paraatheid en hun persoonlijke en sociale ontwikkeling worden in groepsspelen aangesproken.

Voor wie zich verder wil verdiepen in outdoor games, graag nog deze aanwijzingen :

- Outdoor education is veel meer dan outdoor games alleen. Niet alle openluchtonderwijs moet via spelvorm aangeboden worden. Als we met de groep proberen om met droge voeten een beek over te steken, dan is de uitdaging groot, maar het spelelement is klein. Als we een kilometer stappen en elke 10 / 100 meter aanduiden om achteraf het aantal dam en hm in een kilometer te berekenen, dan is de uitdaging zelfs niet eens zo groot...
- Het competitie-element is in outdoor games van minder belang. Bij sommige spelen is het zelfs zo dat er meerdere oplossingen of meerdere winnaars zijn. Of beter nog : iedereen is een winnaar.
- Een outdoor game moet multi-inzetbaar zijn. Het basisconcept van het spel moet toegepast kunnen worden voor diverse leeftijden en op diverse inhoud. Bijgevoegde spelen heb ik voor mezelf telkens toegepast op Sinterklaas en kleuren (kleuters), sommen tot 20/100 en tegenstellingen (1ste graad), insecten en vierhoeken (2de graad), Europa en Franse (werk)woorden (3de graad). Het spel is m.a.w. een kapstok, waaraan elke (educatieve) inhoud vastgemaakt kan worden. In de spelbeschrijving heb ik ervoor geopteerd om alles zo bondig mogelijk te formuleren. De term 'voorwerp' kan dan ook staan voor een (al of niet natuurlijk) voorwerp, een bepaald soort materiaal, een afbeelding van..., een getal,...



- Een outdoor game hoeft dus niet altijd gericht te zijn op groene natuur. Het is zelfs niet eens nodig dat de spelen in een groene omgeving doorgaan. Uiteraard is de aanwezigheid van een park of grasveld altijd een meerwaarde in vergelijking met een betonnen speelplaats..

- Outdoor gaming (maar eigenlijk ook outdoor education in het algemeen) rendeert het meest als je dit op permanente basis doet. Zou het een haalbaar idee zijn om één keer per week een binnenklasactiviteit (of onderdeel daarvan) als outdoor game aan te bieden? Als kinderen slechts heel sporadisch buiten mogen leren, dan is het niet verwonderlijk dat ze met hun energie en enthousiasme geen blijf weten...
- Outdoor games laten zich niet afschrikken door een spatje regen of een frisse temperatuur.
- Voor outdoor games zijn er geen hopen materiaal nodig. Een pakket met enkele stevige touwen, wasspelden, blinddoeken en gekleurde doeken of zakjes is meestal genoeg. Daarbovenop komen dan soms kaartjes met de (leer)inhouden van het spel (vlaggen van Europese landen, bijvoeglijke naamwoorden, sommen, afbeeldingen van Sinterklaas,...). Wie beschikt over een groene buitenomgeving kan de materialen moeiteloos uitbreiden met takken, blaadjes, vruchten,...
- Outdoor games worden ook best in een totaalpakket(je) aangeboden. Daarmee bedoel ik dat kinderen zich makkelijker kunnen concentreren op het spel als je dat aanbiedt volgens een vast ritueel. Zoek het vooral niet te ver... een kort buitenlied met een aangepast kringdansje is al genoeg als instap. Daarmee is het enthousiasme aangewakkerd en dat is nodig als start. Maar enthousiasme is niet genoeg. Voor intens leren (en spelen) is er concentratie nodig. Enthousiasme wordt dus in een tweede fase omgezet in focus. Meestal doen we dit door heel gericht op één zintuig in te zoomen. Daarna volgt het openluchtspel of -ervaring. Afsluiten doen we met een korte reflectie, waarin teruggeblikt wordt op de ervaring, het geleerde of de gehanteerde strategie. Op die manier krijg je dit vierluik, dat door Joseph Cornell als 'Flow Learning' wordt bestempeld.

1. Stimuleer enthousiasme
 2. Concentreer de aandacht
 3. Direct ervaren
 4. Deel de inspiratie
- Outdoor gaming kan niet zonder het enthousiasme van de outdoor leader, jij dus !! Zoek jezelf een 'partner in crime'. Wie op zijn eentje aan outdoor education doet, blijft een vreemde eend in de bijt. Met twee (of meer) is de inspiratie zoveel hoger en de kans is daarentegen minder dat je alweer een reden hebt gevonden om niet naar buiten te gaan.
- Gebruikte pictogrammen

	deelnemer		voorwerp		spelleider		antwoordblad
	looprichting		touw		rugzak		zakjes

OUTDOOR GAME 1



Materiaal : 4 gevulde rugzakken van de kinderen (of andere obstakels), enkele voorwerpen

Ruimtelijke voorstelling :



Tijd : 10 minuten

Werkwijze :

De klas wordt in twee groepen verdeeld. Elke leerling krijgt een nummer. Iedereen kijkt in de richting van de spelleider

Achter elk obstakel worden achtereenvolgens enkele voorwerpen gelegd. Dit gebeurt zowel voor de A- als voor de B-groep. De spelleider stelt de voorwerpen kort voor. De voorwerpen liggen daarna volledig achter het obstakel verborgen.

Daarna roept de spelleider de naam van een voorwerp en daarna een nummer. Deze nummers snellen naar de obstakels, grijpen zo snel mogelijk naar het voorwerp en sprinten ermee naar de andere zijde. Daar leggen ze het achter het obstakel en snellen terug naar hun plaats.

Na een eindje wordt het best moeilijk om te onthouden waar elk voorwerp laatst gelegd is.

Stimuleer enthousiasme door rugzakken en voorwerpen verder te plaatsen, door meerdere nummers te roepen, door scores van de groep op te tellen,...

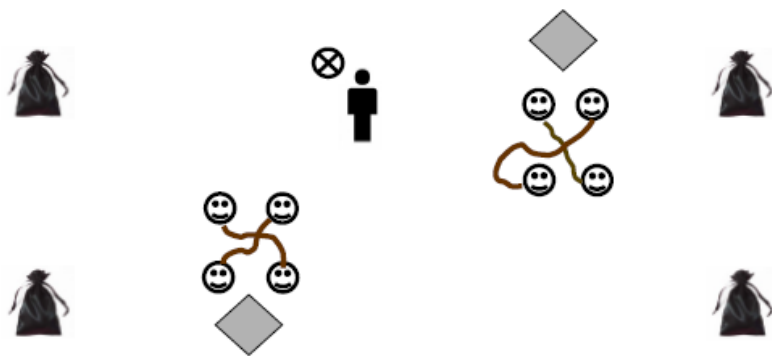
Inspiratie delen door achteraf de voorwerpen te benoemen, in groepen te plaatsen, de oorsprong te achterhalen,...

OUTDOOR GAME 2



Materiaal : gekleurde zakjes, per groep een dubbel touw en een doek, voorwerpen

Ruimtelijke voorstelling :



Tijd : 10 minuten

Werkwijze :

De klasgroep wordt verdeeld in groepen van 4 kinderen. Via een dubbel touw zijn de deelnemers van één groep aan mekaar 'verbonden'. Op het speelveld zijn een paar niet-doorzichtbare zakjes verstopt. Daarin zitten voorwerpen.

Iedere groep krijgt op hetzelfde moment een voorwerp. Nu moeten de deelnemers op zoek naar de zakjes en vooral naar een 'dubbel' die ergens in een zakje verstopt zit. Het touw mag hierbij niet losgelaten worden.

Wanneer de groep 'een dubbel' gevonden heeft, keert die terug en legt hun dubbel op hun doekje. Daarna krijgt de groep een nieuw voorwerp. Het spel duurt tot alle dubbels zijn gevonden.

Stimuleer enthousiasme door te werken met dubbels die vooraf door de deelnemers zelf zijn gevonden, door te werken met complementaire dubbels i.p.v. identieke dubbels.

Inspiratie delen door achteraf de voorwerpen te benoemen, in groepen te plaatsen, de oorsprong te achterhalen, andere complementaire dubbels te vormen,...

OUTDOOR GAME 3



Materiaal : zakje (stevig gevuld met zacht materiaal, bijv. doekjes)

Ruimtelijke voorstelling :



Tijd : 5 minuten

Werkwijze :

Tijdens dit kringspel wordt een zakje (gevuld met zacht materiaal) geworpen van één deelnemer naar een ander.

Voordat het werpen begint, wordt een thema afgesproken. Binnen dit thema moeten er voldoende kansen zijn tot tweeluiken (... en ... vormt samen ..., ..., hoort bij ..., ... is tegengesteld aan ...).

De deelnemer die de zak vasthoudt zegt nu deel 1 van het tweeluik en werpt daarna de zak naar een andere deelnemer. Die moet zo snel mogelijk (of voordat hij/zij de zak vangt) deel 2 van het tweeluik zeggen.

Stimuleer enthousiasme door ervoor te zorgen dat iedereen eens aan de beurt komt, door verder uit mekaar te staan, door extra bedenktijd te geven (extra rondje draaien vooraleer geworpen wordt),...

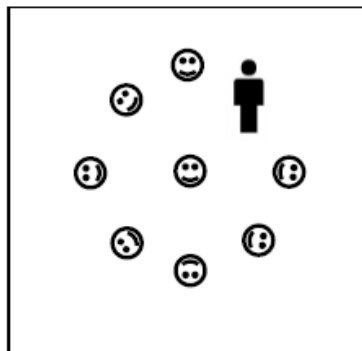
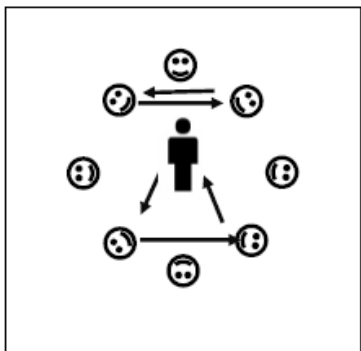
Inspiratie delen door achteraf de moeilijke tweeluiken te overlopen, tegenstellingen te dramatiseren,...

OUTDOOR GAME 4



Materiaal : doekjes of krijtjes

Ruimtelijke voorstelling :



Tijd : 5 minuten

Werkwijze :

Elke deelnemer krijgt een plekje in de kring (op een doekje of in een getekende cirkel). De spelleider gaat in het midden staan en opent straks het spel.

Elke deelnemer (ook de spelleider) krijgt de naam van een voorwerp. Een viertal verschillende voorwerpen is het maximum. Dat betekent dat een aantal deelnemers dezelfde naam dragen. Samen vormen deze voorwerpen ook een geheel.

De spelleider zegt de naam van een voorwerp. Op dat ogenblik moeten alle deelnemers met deze naam op zoek naar een andere plaats. Ook de spelleider doet dit. Wie geen vrijgekomen plaats weet te bemachtigen gaat in het midden staan en mag het volgende voorwerp zeggen.

Stimuleer enthousiasme door het verzamelwoord te zeggen (want dan moet iedereen van plaats veranderen), door het spel te bemoeilijken (geen vrijgekomen plaats naast je innemen, eerst een rondje rond je as voordat er gerend wordt,...)

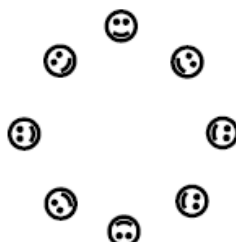
Inspiratie delen door strategieën uit te wisselen, door de relatie tussen de verschillende woorden te achterhalen,...

OUTDOOR GAME 5



Materiaal : wasknijpers, voorwerpen (of afbeeldingen)

Ruimtelijke voorstelling :



Tijd : 10 minuten

Werkwijze :

Een voorwerp of afbeelding wordt op de rug (aan de kraag) met een wasknijper vastgemaakt. In de groep is er nog iemand anders met dezelfde afbeelding. Die moet iedereen zien te vinden.

Dat gebeurt door ja/nee-vragen te stellen, waarin het onderwerp (van de voorwerpen of afbeeldingen) niet vermeld wordt. Wie denkt bij een bepaald persoon te horen, vormt een duo. Maar is die ander wel zo overtuigd ?

Het kaartje kan ook met een elastiek aan het voorhoofd vastgemaakt worden.

Stimuleer enthousiasme door de uitdaging te verhogen en bijv. te werken met complementaire kaartjes (i.p.v. identieke kaartjes), door een max. aantal vragen vast te leggen, door slechts 1 vraag aan elke persoon te laten stellen,....

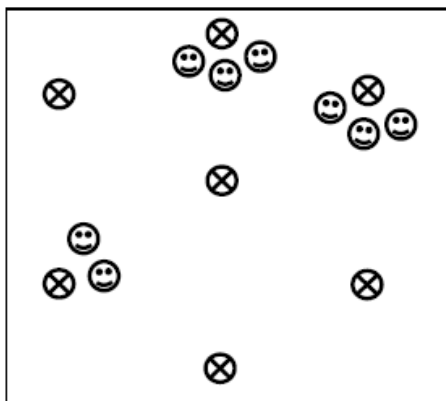
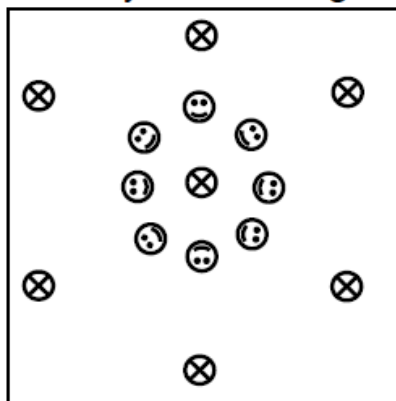
Inspiratie delen door de relatie tussen complementaire kaartjes te bespreken, 'slimme' vragen te bespreken,....

OUTDOOR GAME 6



Materiaal : voorwerpen en eigenschappen (of gelijkenissen) van die voorwerpen

Ruimtelijke voorstelling :



Tijd : 10 minuten

Werkwijze :

Dit spel kan individueel of in groepjes (van 2 of 3) gespeeld worden. Alle kinderen staan in een kring rondom een paar voorwerpen in een zakje (of op een stapel). Rondom het speelveld worden een aantal eigenschappen van deze voorwerpen uitgebeeld. Dat kan met afbeeldingen, maar bij bepaalde onderwerpen kan het ook met natuurlijke materialen gebouwd worden.

Telkens wordt een voorwerp getoond, daarna krijgen de kinderen een aantal tellen bedenktijd en dan snellen ze naar de eigenschap die volgens hen bij het voorwerp hoort. Het is aangewezen als er meerdere eigenschappen mogelijk zijn.

Om het spel wat spannender te maken verlagen we telkens het aantal tellen bedenktijd.

Stimuleer enthousiasme door de eigenschappen te laten voorstellen met natuurlijke materialen.

Inspiratie delen door achteraf alle eigenschappen bij een bepaald voorwerp op te sommen.

OUTDOOR GAME 7



Materiaal : enkele voorwerpen met duidelijke eigenschappen, per groep matrixblad en potlood

Ruimtelijke voorstelling :



Tijd : 15 minuten

Werkwijze :

De klasgroep wordt verdeeld in groepen van 4 (of 3) kinderen. Elke groep beschikt over een matrixblad met daarop een aantal eigenschappen van voorwerpen. Het matrixblad blijft op de vertrekplaats.

Een aantal voorwerpen zijn verborgen over het speelveld. Bedoeling is dat de groep (als geheel of individueel) op zoek gaat naar de voorwerpen en de eigenschappen probeert te onthouden.

Die woorden op het matrixblad genoteerd. Wie vindt de correcte letter/cijfercombinatie ?

Het spel kan moeilijker gemaakt worden door de voorwerpen niet te nummeren, maar de nummers op een plattegrond van het speelveld aan te brengen.

Inspiratie delen door achteraf de voorwerpen te benoemen, in groepen te plaatsen, de oorsprong te achterhalen,...

	1	2	3	4	5
•					
••					
•••					

	•	••	•••	
Beech				Beuk
Chestnut				Tamme kastanje
Lime-tree				Linde
Poplar				Grauwe abeel
Plane-tree				Gewone plataan
Weeping-willow				Treurwilg
Alder				Zwarte els
Ivy				Klimop

2

tamme kastanje

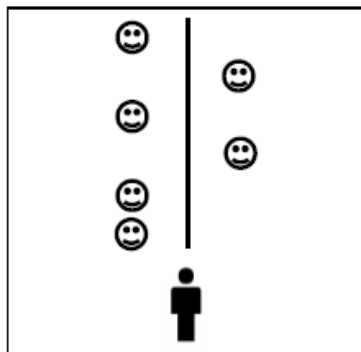
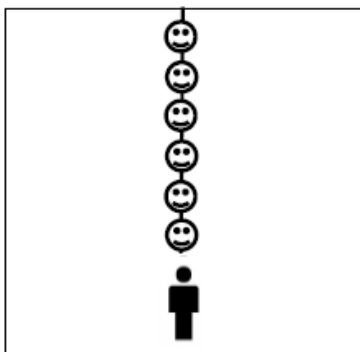


OUTDOOR GAME 8



Materiaal : touw

Ruimtelijke voorstelling :



Tijd : 5 minuten

Werkwijze :

De spelleider legt een touw in een rechte lijn voor zich uit. Elke deelnemer gaat met het gezicht naar de spelleider gericht op het touw staan (voet links en voet rechts). Afhankelijk van het soort vragen spreekt de spelleider af wat de betekenis is van de linker- en rechterzijde van het touw (ja/nee of juist/fout of zwart/wit of binnen Europa/buiten Europa of...)

Nu zegt de spelleider een aantal stellingen of vragen, waarop één van bovenstaande antwoorden gegeven kan worden. De deelnemers krijgen even bedenktijd. Na een afgesproken teken springen alle deelnemers nu naar de linker- of rechterzijde van het touw, hiermee aangevend welk antwoord zij op de vraag/stelling geven.

Stimuleer enthousiasme door je plaats als spelleider met een deelnemer te ruilen (Wie kent nog een vraag ?), door deelnemers die fout antwoorden te laten afvallen (Wie blijft over ?), door eenzelfde stelling te herhalen (Wie is van mening veranderd ? Hoe komt dat ?), door de ogen te laten sluiten, door bedenktijd in te schakelen waarin deelnemers van positie kunnen wijzigen,...

Inspiratie delen door strategieën uit te wisselen, door antwoorden te laten argumenteren,...