

# ONTDEKKINGSREIS IN EIGEN HUIS

## OMGEVING

In je eigen huis/appartement of jeugdlokaal/jeugdhuis.  
Perfect voor mottig weer.



## MATERIAAL

Alles wat je maar kan vinden in huis! Denk creatief na met wat je hebt.

## SPEELIMPULSEN

**Parcours met obstakels:** kussens, stoelen, wasmanden, touw, lakens, tafels. Denk aan de volgende categorieën: over, onder, tussen, door, langs, rond, ...

**Parcours met opdrachten:** hier tuimelen, hinkelen, kopstand, eerst 5x ronddraaien, rond de tafel kruipen zonder de vloer te raken, met je ogen dicht ...

**Speurtocht:** verstop schatten onderweg, te vinden aan de hand van mysterieuze tips/raadsels of moeilijke opdrachten

Tip: maak een schatkaart of geheime brief met onzichtbare inkt (zoals citroensap, of witte wasco waar ze met waterverf/ecoline over moeten verven)

**Escape room:** met puzzels voor de bollebozen! Online vind je vele escape room puzzels voor alle leeftijden. Of misschien moet je onderweg nog alle delen van de puzzel verzamelen voor je hem kan oplossen.

**Thema's:** ben je een ontdekkingsreiziger in een onbewoond eiland? Dan neem je best een kompas en verrekijker mee!

Ben je een verdwaalde astronaut op een andere planeet? Draag dan zeker je helm!

Ben je een onderzoeker op de noordpool? Vergeet je muts en sjaal niet!

## BEGELEIDERSTIPS

Stel jezelf creatief en flexibel op, het hele spel kan zo lang, kort, simpel, complex, uitdagend, ... zijn als je maar wil! Je kan zelf ook een rol spelen, zoals de poortwachter met een raadsel, of een plotse vijand die ze moeten verslaan.



# OEIOEI KAPITEIN

## OMGEVING

Buiten, ergens waar grote plassen, een beek, sloot, rivier of meer zijn. Kan na een hevige regenbui in de diepe plassen. Eventueel binnen in een bad, teil of wasbak.



## MATERIAAL

Hergebruikt materiaal dat anders weggegooid wordt. Karton, kurken, drankbrikken, flessen, takken, oude zwemnoodle, piepschuim, satéstokjes, papier ... Ook met natuurlijk materiaal kan je bootjes en vlotjes maken. Een stuk schors, takken, grote bladeren, mos, klei, vlaskoord.

## SPEELIMPULSEN

We maken bootjes.

Motivatie nodig? Dan maken we een bootje dat:

- Het langste blijft drijven, misschien met kleine mannetjes in die droog moeten blijven
- Het allermooiste piratenschip is
- Het verste kan varen, met de wind in de zeilen. Een keer hard blazen en hij is weg!
- Het meeste gewicht kan dragen
- ...

Ga op zoek naar verschillende plaatsen om de bootjes los te laten. Zorg ervoor dat niet-biologisch afbreekbaar materiaal, zoals plastic en piepschuim, niet achter blijven in de natuur. Met schors, takken, vlaskoord, klei en bladeren kan je ook heel wat doen.

## BEGELEIDERSTIPS

Laat de kinderen zelf beslissen hoe zij hun boot willen maken en waarin hun boot het beste is. Zorg ervoor dat er geen afval achtergelaten wordt in de natuur.



# TAFELTENNIS

## OMGEVING

Binnen, maar evengoed buiten. Zolang er genoeg ruimte is voor een potje tafeltennis.



## MATERIAAL

- Huishoudelijke objecten zoals een keukenrol, vliegenmepper, pan, snijplank, spatel, deksel van een kookpot, plastic fles, schoen, kleerhanger, enz.
- Een pingpongtafel of een tafeltennistafel is ideaal, maar je kunt ook een tafelblad gebruiken als je geen pingpongtafel hebt.
- Een pingpong- of tafeltennisbal, of een ballon.

## SPEELIMPULSEN

Opstelling: Plaats de huishoudelijke objecten aan de ene kant van de tafel en zorg ervoor dat ze van makkelijk naar moeilijk geordend zijn in termen van grootte of handigheid om mee te slaan. Aan de andere kant van de tafel staat een speler met een pingpongbal of ballon en een huishoudelijk object als slaginstrument.

Doel: Het doel is om punten te scoren door de bal over de tafel te slaan en deze te raken met het huishoudelijke object, zodat de bal of ballon over het net gaat zonder dat de tegenstander deze kan terughalen.

Beginnen: Eerst kan je starten met een gewone racket. Eén speler begint met serveren door de bal of ballon over de tafel te slaan naar de tegenstander. De tegenstander probeert de bal of ballon te raken en deze terug te sturen.

Scoren: Als een speler erin slaagt de bal of ballon met het object te raken en deze over het net te sturen en de ander hem niet kan terugslaan, wordt een punt gescoord. De speler gaat dan door naar het volgende object op de lijst.

Naarmate spelers punten scoren, moeten ze het moeilijker maken door met lastigere huishoudelijke objecten te spelen. Bijvoorbeeld van een snijplank naar een spatel, van een pan naar een kleerhanger, enzovoort.

Het spel kan worden gespeeld tot alle objecten doorlopen zijn.



# INDOOR CAMPING

## OMGEVING

Ergens binnen, in de living, kelder, zolder, of het jeugdlokaal.



## MATERIAAL

- Kussens, dekens, lakens en kussenslopen.
- Stoelen, banken en tafels om fortconstructies te ondersteunen.
- Knuffeldieren en slaapzakken voor kamperen.
- Zaklampen of lantaarns.
- Campingachtige snacks zoals marshmallows, popcorn en sap.

## SPEELIMPULSEN

**Fortbouw:** Samen gaan we aan de slag om een fort te bouwen in de woonkamer met behulp van dekens, kussens en meubels. Het doel is om het meest creatieve en stevige fort te bouwen. Moedig de kinderen aan om hun verbeelding te gebruiken en gebruik te maken van verschillende materialen om het fort te versterken. Nadat de forten zijn gebouwd, kunnen de kinderen hun forten inrichten met slaapzakken, knuffeldieren en andere kampeerspullen. Ze kunnen een "kampvuur" maken met zaklampen of lantaarns.

**Kampeervontuur:** Zodra de forten zijn ingericht, kunnen de kinderen zich verkleden in campingoutfits. Misschien hebben ze speelgoedverrekijkers, kompassen of speelgoedvissen om het kampeerthema te versterken.

**Kampeermaaltijd:** Voor een extra leuke activiteit kun je samen een "kampvuurmaaltijd" bereiden. Dit kunnen eenvoudige gerechten zijn, zoals geroosterde marshmallows, popcorn en hotdogs. Als je een kleine draagbare picknicktafel hebt, kan dit dienen als een kampeertafel. Een picknickdeken op de grond werkt ook!

**Verhalen vertellen:** Zorg voor een gezellige tijd waarin de kinderen verhalen kunnen vertellen of bedenken rond een "kampvuur" (de zaklampen of lantaarns). Moedig hen aan om spannende avonturen of grappige anekdotes te delen. Is het Halloween? Vertel dan de engste griezelverhalen!

## BEGELEIDERSTIPS

's Ochtends kunnen de kinderen samen het fort afbreken en opruimen. Misschien willen ze ook een "ontbijt bij het kampvuur" bereiden voordat ze het spel afronden.



# BLOTEVOETENPAD

## OMGEVING

Zoek een geschikte locatie in je tuin, een nabijgelegen park of natuurgebied. Of zelfs in huis!



## MATERIAAL

- Natuurlijke materialen zijn, zoals gladde stenen, grind, zand, takken, mos, bladeren, dennenappels, schelpen en modder. Zorg ervoor dat de materialen veilig zijn en geen scherpe randen hebben. Integreer waterpartijen, zoals ondiepe plassen of een kleine beek.
- Een emmer met water en een borstel kunnen handig zijn om de voeten schoon te maken na het lopen op het pad.

## SPEELIMPULSEN

**Ontwerp:** Begin met het ontwerpen van het pad. Bedenk welke materialen je wilt gebruiken en in welke volgorde ze moeten worden geplaatst. Zorg voor afwisseling in textuur en sensatie om de zintuigen te prikkelen. Het pad kan kronkelig zijn en bochten maken om het spannender te maken.

**Materialen plaatsen:** Plaats de materialen in de juiste volgorde op het pad. Begin met zachtere materialen zoals gras of mos, gevolgd door textuurrijke materialen zoals kiezels, schelpen en dennenappels. Zorg voor enkele uitdagende stukken zoals stenen of houtblokken.

**Blinddoekparcours:** Laat hen het blotevoetenpad afleggen met een blinddoek om. Een andere persoon kan de blinde persoon begeleiden en instructies geven. Het doel is om het pad te voltooien zonder te vallen of uit de koers te raken.

**Obstakelrace:** Voeg enkele obstakels toe aan het pad, zoals houten blokken, zachte ballen of kegels. Deelnemers moeten het pad afleggen en tegelijkertijd de obstakels ontwijken of er overheen springen. De snelste persoon die het pad voltooit zonder de obstakels omver te werpen, wint.

**Memory Game:** Dit kan je opnieuw geblinddoekt doen. Laat ze concentreren op het gevoel onder hun voeten, met hun ogen afgedekt. Nadien moeten ze proberen opsommen waar ze op hebben gelopen, in de juiste volgorde.

## BEGELEIDERSTIPS

denk aan de seizoenen en je omgeving.



# VLIEGER MAKEN

## OMGEVING

Buiten, op een winderige dag.



## MATERIAAL

- Een plastic zak (bij voorkeur een stevige, dunne zak zoals een vuilniszak).
- Twee houten stokken of bamboestokken (ongeveer 90 cm lang).
- Touw (ongeveer 2-3 meter).
- Plakband of ducttape.
- Een schaar.

## INSTRUCTIES

Open de plastic zak en snijd deze open zodat je een groot stuk plastic hebt.

Plaats de twee houten stokken kruislings in de vorm van een "T" en gebruik plakband of ducttape om ze op hun plaats te houden. De horizontale stok moet iets langer zijn dan de verticale stok.

Leg het plastic over het houten frame en gebruik opnieuw plakband of ducttape om het plastic aan de stokken te bevestigen. Zorg ervoor dat het plastic strak en glad gespannen is.

Knip een stuk touw van ongeveer 2-3 meter lang en bevestig het aan de bovenkant van de verticale stok. Dit wordt het vliegerkoord.

Versier je vlieger indien gewenst met kleuren en patronen met behulp van stiften of verf.

Ga naar buiten op een winderige dag en laat je vlieger vliegen door het vliegerkoord vast te houden en achteruit te lopen terwijl je de vlieger in de lucht probeert te krijgen.



# REGENWORMEN

## OMGEVING

Buiten! Bij regenweer, of net na regenweer.



## MATERIAAL

Water, wol in twee of meer kleuren.

## SPEELIMPULSEN

**Regenwormendans:** water gieten en stampen op de grond tot de wormen komen.

**Slangen en wormen:** knip 2 stukken gekleurde woldraad in kleinere stukjes. Verstop deze stukjes buiten en laat de kinderen in 2 teams zoeken naar hun eigen kleur. Elk stuk dat ze vinden kunnen ze aan elkaar knopen om tot de langste worm te komen. Tip: de beloning kan een zure worm zijn!

**Wiebelwormen:** vorm 2 of meer rijen. Iedereen haalt hun linkerarm tussen hun eigen benen en houdt met de rechterhand de hand van de persoon voor zich vast. Bij het startschot probeert iedere groep zich als eerste (intact!) tot de finish te wiebelen.

**Worm in de appel:** iedereen staat op een rij achter elkaar, met de benen wijd. De laatste in de rij is de worm en kruipt door de appel (de benen van alle anderen), tot die vooraan is. Dan is de achterste weer de worm.

**Wormwandel:** Met de voeten op de grond, voorover gebogen met de handen ook op de grond voor zich. Wandel eerst met je handen vooruit, tot je niet meer kan, en dan met je voeten.

## BEGELEIDERSTIPS

Maak er een heuse themadag van! Wormenwoensdag, iemand?



# PLANEET MODDER

## OMGEVING

Een buitenlocatie met toegang tot modderige grond (zoals een bos, weiland of moestuin).



## MATERIAAL

- Emmers of bakken met water.
- Schoppen en tuinhandschoenen.
- Verkwasten, sponsjes en niet-giftige verf in verschillende kleuren.
- Kleine plastic dierenfiguren.
- Papiertjes en potloden voor het maken van modderige schatkaarten.
- Tafels en stoelen voor het schilderen van modderige kunstwerken.

## SPEELIMPULSEN

**Modderverkenning:** Begin met een korte inleiding over de natuur en modder. Bespreek waarom modder belangrijk is voor planten en dieren. Laat de kinderen de modderige grond verkennen met hun handen en schoppen.

**Modderige kunst:** Geef de kinderen verkwasten en sponsjes. Laat ze kunstwerken maken op papier, rotsen of boomstammen met behulp van de modder als verf. Ze kunnen natuurlijke elementen zoals bladeren, stokjes en stenen gebruiken om texturen toe te voegen aan hun kunstwerken.

**Modderige schatkaart:** Verdeel de kinderen in teams en geef elk team een papiertje en potloden. Laat hen een schatkaart maken van de omgeving, waarbij ze markeringen plaatsen waar verborgen "schatten" liggen. De schatten kunnen kleine voorwerpen zijn die je in de modder begraaft, zoals plastic dierenfiguren. Tip: laat de teams een modderige teamnaam bedenken

**Schatzoeken:** Laat de teams elkaars schatkaarten ruilen en de verborgen schatten zoeken. Ze moeten voorzichtig graven in de modder om de schatten te vinden. Beloon het team dat als eerste alle schatten vindt (met iets 'modderig' met chocolade bijvoorbeeld).

**Moddertaart maken:** Als afsluiting kunnen de kinderen samen een "moddertaart" maken met modder en natuurlijke materialen zoals bladeren en bloemen. Ze kunnen hun creatie presenteren en delen met hun vrienden en familie.

## BEGELEIDERSTIPS

Niet bang zijn voor vuile kleren.





# DICHTERBIJ

## OMGEVING

Kan overal met genoeg beweegruimte.



## MATERIAAL

Geen

## SPEELIMPULSEN

**Kluddermor:** Iedereen, buiten één iemand, gaat in een kring staan en houdt elkaars hand vast. Langzaam legt iedereen zich in de knoop, door zich te draaien en keren, zonder elkaars handen los te laten. Wanneer het niet ingewikkelder kan, roept iedereen om "moeder!" die zal proberen de knoop los te maken door de anderen te manoevreren.

**Appelsiendans:** In teams van twee, je legt tussen je beide voorhoofden een appelsien (of iets anders rond) en probeert deze zo lang mogelijk omhoog te houden. Omdat je elkaar vasthoudt en probeert te balanceren, lijkt het alsof je een dansje doet. Het team die het langste volhoudt, wint!

**Draken:** 2 groepjes vormen elk een 'draken-treintje'. De laatste steekt als staart een speelwimpel achteraan in zijn broek. De kop van de ene draak probeert nu de staart van de andere af te pakken. Wie de trein loslaat verliest een punt. Wie de eerste keer de staart van de andere twee keer na elkaar kan pakken wint. Elke winnend groepslid krijgt 1 levenspunt.

**De wolf en het lammetje:** Een aantal spelers vormen een kring en houden elkaars handen vast. In het midden zit het lammetje. Buiten de kring loopt de wolf, die probeert in de kring te geraken om het lammetje te eten. De kring probeert hem buiten te houden door te hurken als de wolf aankomt. Wanneer de wolf toch binnen geraakt, kan het lammetje vluchten uit de kring en proberen terug naar haar bescherming te lopen, waarna de kring zich snel kan sluiten voor de wolf.



# KATAPULTEN

## OMGEVING

Buiten



## MATERIAAL

- Takken, stokken
- Een brede elastiek of rubberen band
- Doelwit (blikjes, een fotokader, hoepel, ring ...)

## SPEELIMPULSEN

1. Kies een geschikte tak: Selecteer een tak die stevig genoeg is en een Y-vorm heeft. De Y-vorm zal de basis van je katapult vormen.
2. Snoei de tak: Snoei eventuele zijtakken weg, zodat je een schone Y-vormige tak overhoudt. Zorg ervoor dat de tak niet te groot is, ongeveer 30-60 cm lang.
3. Bevestig de rubberen band: Neem de rubberen band en bind deze aan de uiteinden van de Y-vormige tak. Zorg ervoor dat de band strak genoeg is om enige spanning te creëren, maar niet zo strak dat het de tak beschadigt.
4. Test de spanning: Trek voorzichtig aan de rubberen band en ervaar de spanning. Zorg ervoor dat de tak niet breekt en dat de rubberen band stevig vastzit.
5. Laad de katapult: Plaats een klein object, zoals een kastanje of een zachte bal, in het midden van de rubberen band.
6. Trek dan het object met de rubberen band naar achteren en laat los. Tsjakka!

Als doelwit kan je een hoop lege blikken stapelen, of lege fotokaders ophangen waar je in kan proberen schieten.

## BEGELEIDERSTIPS

Opletten dat je niet in elkaars schietveld komt te staan!



# WORMENHOTEL

## OMGEVING

Buiten, in de tuin, in een bos



## MATERIAAL

- Bokaal/ vaas/ doorzichtig bakje
- natte aarde
- regenwormen

## INSTRUCTIES

Stap 1: ga naar een plek bij jou in de buurt, of gewoon in je tuin, waar er veel aarde te vinden is. denk maar aan een bos, stadspark ...

Stap 2: zoek regenwormen. Dit kan je doen door de regenwormendans te doen op de grond, maar je kan ook wat graven in aarde of tikkelen met je vingers om de wormen te zoeken/ lokken.

Stap 3: doe de wormen die je gevonden hebt in een kommetje en zorg dat ze niet kunnen ontsnappen, zorg wel dat er lucht in de kom ka zodat de beestjes kunnen ademen.

Stap 4: verzamel aarde. Zoek naar losse aarde en doe dat ook in een kom.

Stap 5: neem je vaas/ kom ... erbij en vul 1/4 met aarde, doe er vervolgens een paar wormen bij. Vul dan weer 1/4 van de kom met aarde, doe er weer wormen bij etc. Zorg ervoor dat je op het einde een afsluiting hebt voor je hotel waar lucht in kan.

Stap 6: wacht nu maar tot de wormen hun eigen kamertje hebben gemaakt in jouw wormenhotel.

## BEGELEIDERSTIPS

Sommige kinderen zullen sneller met wormen durven spelen dan anderen. Laat hen de wormen vasthouden, terwijl anderen kunnen helpen met de volgende stappen.



# WINDMOLENS MAKEN

## OMGEVING

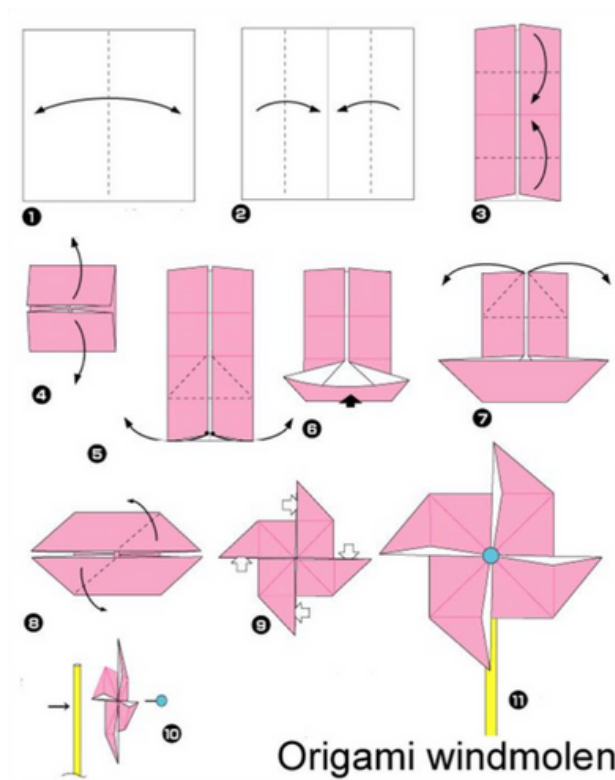
Overal!



## MATERIAAL

- Blad papier (Vierkant)
- Potlood
- Stiften
- Rietje
- Punaise/ duimspijker

## INSTRUCTIES



Tip: je kan het blad vooraf of achteraf versieren met stiften of kleurpotlood!

