

PECH, ALLE INSTRUMENTEN ZIJN WEG!



De activiteit vond plaats tijdens een speelweek met als thema muziek. De activiteit is een sluipspel waarbij de deelnemers muziekinstrumenten moeten terughalen uit het huis van een boze oma.



Tags: Creativiteit en sluipspel

Duur: 1u30

Aantal deelnemers: 20

Locatie: Lokaal binnen met raam

Leeftijd/doelgroep: Kleuters

Begeleiding: 4 personages

Materiaal:

- Muziekinstrumenten
- Verkleedkleden
- Kussens
- Dekens
- Plattegrond
- Pindakaas
- Lepels

Uitleg

Start

In dit spel zijn er volgende personages:

- Oma: slaapt in haar huis
- Buurtbewoner: ondersteunende rol
- Kok: geeft tips en info over oma
- Muzikant: gaat mee binnen in het huis van oma

De muzikanten uit Klankrijk hebben ontdekt dat al hun instrumenten gestolen zijn! Ze roepen hulp in om de instrumenten terug te vinden. Tijdens de zoektocht ontmoeten we een buurtbewoner die vertelt dat het vermoedelijk oma Gertrude is die de instrumenten heeft meegenomen. Oma Gertrude houdt absoluut niet van luide geluiden. De buurtbewoner overhandigt ons een plattegrond die naar haar huis leidt. Onderweg passeren we een restaurant waar we een kok ontmoeten. De kok kent oma Gertrude goed omdat ze vaak bij hem komt eten. Hij biedt aan ons te helpen met tips om de instrumenten terug te krijgen. Bij het huis aangekomen, zien we oma Gertrude in haar stoel slapen. De instrumenten liggen verspreid in de woonkamer. We trekken ons terug naar een veilige plek om een plan te maken.

Verloop

We besluiten in kleine groepjes via het raam naar binnen te sluipen. Het is belangrijk om stil te zijn zodat we oma niet wakker maken. Na een paar pogingen merken we dat oma steeds wakkerder lijkt te worden. Gelukkig heeft de kok enkele slimme ideeën:

- **Dempen van voetstappen:** Oma slaapt licht en kan wakker worden van voetstappen. Kunnen we het geluid dempen met kussens of dekens?
- **Bewegen op het ritme van haar gesnurk:** Als oma snurkt, kunnen we dichterbij sluipen. Maar als ze stopt met snurken, moeten we bevriezen, anders wordt ze wakker.
- **Afleiden met pindakaas:** De kok herinnert zich dat oma allergisch is voor pindakaas. Als ze de geur ruikt, begint haar neus te jeuken en moet ze niezen. Kan iemand pindakaas onder haar neus houden terwijl anderen de instrumenten meenemen?
- **Katten nadoen:** Oma slaapt beter als ze haar katten door het huis hoort lopen. Kunnen we haar katten imiteren zodat ze dieper slaapt?
- **Eigen ideeën van de kinderen:** Moedig de kinderen aan om met hun eigen creatieve oplossingen te komen.

Slot

We blijven spelen tot we alle instrumenten hebben verzameld. Daarna brengen we ze terug naar de muzikanten. Als dank spelen de muzikanten samen met de kinderen een vrolijk liedje.

Bijstuurmogelijkheden

- **Bange kinderen:** Als sommige kinderen bang zijn om bij oma naar binnen te gaan, maak de groepjes groter of laat een begeleider meegaan. Ze kunnen ook eerst door het raam kijken om te zien hoe het binnen is.
- **Enthousiaste kinderen:** Als de kinderen te enthousiast zijn en het wachten te lang duurt, houdt de kok of de buurtbewoner hen bezig met extra tips, verhalen of laat ze alvast hun sluiptechnieken oefenen.
- **Te weinig uitdaging voor oudere kinderen:** Maak het spannender door bijvoorbeeld oma echt wakker te laten worden. De kinderen moeten dan nieuwe manieren bedenken om haar af te leiden. Bijvoorbeeld: zet de klok verkeerd zodat oma opstaat om deze goed te zetten, waardoor iemand snel een instrument kan stelen.

Extra informatie

Op voorhand zagen we dit als een redelijk simpel spel. Uiteindelijk werd het een van de spelen die de kinderen het meeste bijgebleven zijn. De deelnemers waren helemaal mee in het verhaal en kwamen altijd super enthousiast teruggelopen naar de kok om te vertellen hoe goed ze oma afgeleid hadden.

De kleintjes waren zeker wat banger en durfden in het begin niet direct naar binnen te gaan. Door hen stap voor stap mee te nemen in het verhaal gingen uiteindelijk ook zij naar binnen of dachten enthousiast me na wat anderen dan konden uitvoeren.