

# DJ-VIBES GEHOOR HERSTELLEN



Deze activiteit werd gespeeld tijdens de speelweek Curieuzeneuzen. Tijdens deze week ervaren de kinderen verschillende spelactiviteiten rond het menselijk lichaam.

<b>Tags/soort spel:</b> Spel	
<b>Duur van de activiteit:</b> 1u30 - 2u	<b>Aantal deelnemers:</b> 20
<b>Locatie:</b> binnen	<b>Leeftijd:</b> 7 - 10 jaar

<b>Materiaal:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Stokjes</li><li>• Papiertape</li><li>• Wattenstaafjes</li><li>• 3 kaders</li><li>• Radio</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Watjes</li><li>• Werkende radio</li><li>• Vuilbak</li><li>• Touw</li><li>• Box</li><li>• Slak uit karton</li></ul>
--	--

## Spelinhoud

### Start

Het is een game-over spel in het thema menselijk lichaam. De kinderen dringen binnen in het oor van een DJ waar blijkt dat de haartjes aangetast zijn waardoor hij niks meer kan horen. Dat is natuurlijk een groot probleem voor een DJ. De kinderen helpen hem zodat hij zijn gehoor terug kan krijgen.

Bij de start van de activiteit moeten alle kinderen door een verkleinmachine, op deze manier zijn ze klein genoeg om in het oor van de DJ zijn gehoor te gaan herstellen.

### Verloop

De deelnemers moeten achteraan in het oor proberen te raken, maar dat is niet zo gemakkelijk.

#### Mister wattenstaaf.

Voor ze het oor in gaan, kunnen ze bij mister wattenstaaf oorstokjes en de magische kleefling verdienen. Deze zijn later belangrijk in het spel. Met de oorstokjes kunnen ze hun vrienden bevrijden als ze gepakt zijn door het oorsmeer monster en zelf oorsmeer zijn geworden. De magische kleefling hebben ze nodig om de oorhaartjes te herstellen.

Mister wattenstaaf verzamelt graag speciale dingen die je kunt vinden in een oor. Verzin maar iets gek wat jij hebt gevonden in een oor en waarom mr. wattenstaaf het moet hebben (ruilen voor papiertape voor de oorhaartjes te herstellen).

#### Oorsmeer monster.

Vervolgens proberen de deelnemers het oor binnen te geraken. Hier moeten ze oppassen voor oorsmeer: als het oorsmeer monster je aanraakt, moet je blijven staan en verander je ook in oorsmeer. Je kan pas bevrijd worden als iemand met een wattenstaafje jou komt proper maken.

#### Oorwurm.

Eenmaal voorbij het oorsmeer monster zit er een oorwurm. Deze zit vast in het trommelvlies (trommelvlies is een afspanning met doeken) en moeten ze er uit halen (overtuigen, afleiden ...). De oorwurm wil, eenmaal als hij/zij los gemaakt is, meteen terug in het trommelvlies. Je kan de oorwurm afleiden door liedjes te zingen (kinderen kunnen dat zelf ontdekken).

Het trommelvlies is een soort spinnenweb waar gaatjes in zitten maar dat is niet goed: door elk gaatje moet iemand kruipen en daarna dit sluiten met touw, papier, een ballon ...

### **Achterkamer (Game over).**

Eenmaal achter het trommelvlies komen we in de achterkamer van het oor waar de echo rondwaalt (dit is als een woonkamer ingericht). Het doel is hier om een aantal dingen in orde te krijgen:

- De hamer, het aambeeld en de stijgbeugel moeten ingekaderd worden in de juiste kaders.
- De slak moet zijn huisje op zijn rug hebben.
- Al het oorsmeer moet in de vuilbak.
- De radio moet op ruis staan.

De deelnemers weten niet dat dit allemaal moet gebeuren. Dit ontdekken ze zelf in de achterkamer door te proberen.

In de achterkamer mogen de deelnemers niet vrij rondlopen, ze moeten hun evenwicht houden op een smalle balk. Als er een fout wordt gemaakt, moet degene die de fout maakte zo snel mogelijk uit de achterkamer. Er gaat dan ook een sirene (piep) af. Wanneer deze sirene afgaat, moet iedereen in het spel stil staan, anders krijgen ze gehoorschade. De deelnemer die in de achterkamer de fout maakte, moet snel naar meneer wattenstaaf om watjes op zijn oren te plakken tegen verdere gehoorschade.

### **Kluis met haartjes**

Nadat alle delen van in de achterkamer in orde zijn, krijgen de deelnemers toegang tot de kluis met de haartjes. Als ze in de achterkamer met de haartjes komen hebben ze maar genoeg magisch plaklint voor een haartje. Ze mogen er één haartje (stukje touw) per keer plakken.

## **Slot**

Het spel eindigt als de haartjes hersteld zijn en de DJ terug kan horen. De kinderen kruipen terug door de machine waardoor ze terug groot zijn en de dj trakteert hen op zijn nieuwste liedje om de goede afloop te vieren.

## **Bijstuurmogelijkheden**

- Haartjes laten verdwijnen of bijvoegen als het spel te snel gaat.
- Tips geven in de achterkamer of acties versimpelen.