

Heel vaak krijgen we van kinderen te horen dat computergames zo cool zijn. Omdat kinderen bij dit soort spelletjes meestal voor zichzelf spelen, fronsen begeleiders ook vaak de wenkbrauwen bij computergames. Toch zijn er manieren om games ook in de buitenschoolse opvang een plek te geven. Eén daarvan is games vertalen naar grote groepsspelen: 200% spelplezier verzekerd.

Levende computergames

Helden voor één middag

Aantal deelnemers: 15 à 20 kinderen

Leeftijd: 6 tot 12 jaar

Moeilijkheidsgraad: * * *

Vorbereidingsgraad: * * *

Materiaal:

- krijt, tape of ander materiaal om het spelterrein af te bakenen en in te delen
- een geel merkteken, zoals een T-shirt of een hoedje
- witte merktekens (T-shirts of hoedjes)
- gele wasknijpers

Levend Pacman

Dit spel is gebaseerd op het computerspel dat in de jaren tachtig ontstond en nog steeds enorm populair is. Het gaat erom dat één *pacman* zo veel mogelijk bolletjes opeet zonder zelf gepakt te worden. Op internet (zoek op *pacman*) vind je voldoende filmpjes en afbeeldingen die de speluitleg kunnen verduidelijken.

Baken een vierkant terrein af dat voldoende groot is: minstens 4 bij 4 meter. Dit vlak verdeel je in kleine vierkantjes, bijvoorbeeld van 40 bij 40 cm. Alleen op deze horizontale en verticale lijnen mogen de kinderen zich voortbewe-

gen. Achteruit lopen, diagonaal oversteken of zomaar op een andere lijn springen is ten strengste verboden! Duid één *hoofd-pacman* aan en geef hem een geel merkteken. De andere kinderen zijn *bolletjes* die gepakt kunnen worden. Zij krijgen allemaal een wit hoedje of T-shirt en stoppen een gele wasknijper in hun broekzak.

'Biep biep biep'

Terwijl de bolletjes 'biep biep biep' zeggen, bewegen ze op een robot-

achtige manier op de horizontale en verticale lijnen. De hoofd-pacman roept 'pak pak pak' en loopt op diezelfde horizontale en verticale lijnen. Wanneer hij op zijn weg een bolletje tegenkomt, wordt dat bolletje automatisch een hulp-pacman. Het bolletje haalt dan de gele wasknijper uit zijn broekzak en speldt die op. Nadat de hoofd-pacman en het bolletje (een hulp-pacman) tegen elkaar botsten, draaien ze zich om en veranderen elk van looprichting. Ze gaan allebei op zoek naar nieuwe slachtoffers. Wanneer twee bolletjes elkaar tegenkomen, botsen ze, draaien zich om en veranderen elk van looprichting. Maar opgelet! Wanneer twee hulp-pacmannen elkaar tegenkomen, veranderen ze automatisch terug in bolletjes. Ze stoppen de gele wasknijper terug in hun broekzak en veranderen ook elk van looprichting. Hoe meer pacmannen in het spel komen, hoe spannender het wordt voor de bolletjes. De hoofd-pacman heeft gewonnen wanneer alle bolletjes gepakt zijn.

Spoken in het spel

In dit spel kun je makkelijk naar een hoger level gaan. Wanneer de hulp-pacmannen niet meer in bolletjes kunnen veranderen als ze elkaar tegenkomen, wordt het echt heel spannend. Een andere variant is *spoken* in het spel brengen. Geef hun een andere kleur (rood of blauw, iets opvallends) en laat hen achter de pacman aan zitten. Het spook dat de pacman kan pakken voor die alle bolletjes heeft opgegeten, is dan de winnaar.

De kinderen van IBO De Speelboom (Lovendegem, België) zijn enthousiast. Nog tijdens de speluitleg van begeleider Hans, graaien ze in de bak met wasknijpers. Meteen begrijpen ze dat ze in het binnenwerk van een computer zitten. Na een korte discussie over wie het eerst pacman mag zijn,



Aantal deelnemers: 15 à 20 kinderen

Leeftijd: 6 tot 12 jaar

Moelijkheidsgraad: * * *

Vorbereidingsgraad: * * *

Materiaal:

- eventueel verkleedkieren voor de fabelwezens
- per fabelwezen verschillende opdrachtenkaartjes (meer opdrachten dan groepjes)
- per groepje een chronometer/stopwatch of horloge
- per groepje een plannetje (plattegrond) met de plek van de eerste fabelwezens



Levend labyrint

Labyrinten bestaan al heel lang en komen vaak voor in de mythologie. Niet alleen is het een soort doolhof waarvan je de uitgang moet vinden, in het labyrint zelf liggen een hoop gevaren en uitdagingen op de loer. Zoektochten binnen een labyrint zijn spannend en komen daarom in heel wat computerspelletjes voor.

Kies een plek voor het levend labyrint. Dit kan ook in het park of op het plein in de buurt. Ontwerp daar een parcours met vijf plaatsen waar een fabelwezen zich kan verbergen. Achter een struik, onder de glijbaan of in de zandbak komen bijvoorbeeld een draak, een griffioen of een feniks te zitten. Vijf kinderen kruipen in deze rol en verstoppen zich op hun plek: met opdrachten zoals puzzels, anagrammen en raadsels (of enigma's – dat klinkt echter) bewaken zij de toegang tot het volgend stuk parcours. De andere kinderen verdelen zich in groepjes van vier. Zij zijn de helden die in het labyrint een voorgeschreven route afleggen.

Mission impossible?

Elke groep krijgt een plattegrond mee en een chronometer/stopwatch of een horloge om de duur van de reis te timen. De helden die in de kortste tijd een volledig parcours afleg

gen en de opdrachten bij alle fabelwezens volbrengen, zijn de winnaars. Op de plattegrond van het speelterrein kruis je de plek aan van het eerste fabelwezen. Opdat elke groep 'in het labyrint' (op het speelterrein) vanaf een ander punt kan vertrekken, heeft iedere groep een ander 'eerste fabelwezen'. Daar krijgen ze een opdracht. Geven de kinderen een goed antwoord, dan horen ze de weg naar het volgende fabeldier. Geven ze een fout antwoord, dan moeten ze terugkeren naar het vorige fabelwezen (of naar start) om een nieuwe opdracht uit te voeren. Wanneer ze de laatste opdracht bij het laatste fabelwezen voltooien, gaan ze zelf op zoek naar de uitgang van het labyrint. Gebruik je fantasie en markeer een plek die de kinderen duidelijk maakt dat ze uit het labyrint en terug in de echte wereld zijn. Als de kinderen deze plek bereiken, klokken ze af. De helden met de kortste tijd hebben gewonnen! ◀

stellen de bolletjes zich strategisch op. Als de Pacman op hun lijn eraan komt, maken ze zich uit de voeten. Zelfs met spoken in het spel, wint Pacman uiteindelijk. 'Niet getreurd', kondigt Hans nog een spelletje aan. En daar gaan weer de handen omhoog: 'Nu ik! Ik ben de Pacman!'

Thijs (11 jaar) vond vooral de wasknijpers leuk. 'Ik had er één op mijn neus en twee in mijn oren. Ik leek net een Marsman-netje!' Delphine (10 jaar) speelde graag een hoger level: 'Als er spoken in het spel komen, wordt het nog spannender. Je moet harder rennen zonder over je voeten te vallen.'

Tips voor een echte computerwereld:

- Creëer een toepasselijke computersfeer met synthesizermuziek
- Geef de groepjes futuristische namen
- Spreek de kinderen aan met hun avatar (een kleine digitale afbeelding met een zelfgekozen naam, die een persoon van vlees en bloed in de virtuele wereld vertegenwoordigt)
- Laat speciale kleding of een uitrusting ontwerpen, fabelwezens mogen zich best monsterlijk uitdossen.
- Vorm de ruimte om tot de binnenkant van een *space-shuttle* of een Mexicaanse ruïne

Met dank aan Hans en de kinderen van IBO De Speelboom.